tsukikage ran capitan harlock daitarn 3 devilman lupin kurumi

benkyō!

tutto su manga e animazione



FLCL
L'ultima follia targata GAINAX!

DG Charat
Il ritorno delle gattine!

SPECIALE!
Le nuove serie TV trasmesse in Giappone!

Niea_7
A caccia di UFO

KiramekiMan
La nuova serie Tatsunoko sul filone di Yattaman!

Love Hina
La serie TV più popolare dell'anno

Love Hina ©Kodansha/Love Hina Project-TV Tokyo

SET/OTT 2000 • N. 12 L. 12.900

PlayPress PUBLISHING

SPED. IN ABB. POST. 70% FILIALE DI ROMA

N64 MAGAZINE

LA DIMENSIONE CHE STAVATE CERCANDO!

PASSATO...
PRESENTE...
FUTURO...
IN PURO STILE NINTENDO!



GameCube... Advance
Le nuove console e i giochi del futuro analizzati fin nei minimi particolari in due speciali mozzafiato!

Starcraft 64
Galassie lontane e alieni malvagi...

Excitebike 64
Saltate in sella alla vostra moto virtuale!

Paper Mario
Il folle idraulico italiano è tornato!

in edicola dal 30 settembre 2000

benkyō!
tutto su manga e animazione giapponese

benkyo! Tutto su manga e animazione giapponese
Pubblicazione bimestrale con CD-ROM allegato
Numero 12 - Settembre/Ottobre 2000

Presidente: *Mario Ferri*
Direttore responsabile: *Alessandro Ferri*
Coordinamento redazionale e Ufficio Stampa: *Luca Carta*

Redazione
Claudio "Totoro" Alviggi
Roberto "Ubaldo-Milord" Alviggi
Emanuele "Zelig" Carbone
Marco "Mendo" Guerra
Giovanni "Vacillator" Santucci

Linea grafica rivista:
Claudio Alviggi

Linea grafica CD-ROM
Marco Guerra

Supervisione tecnica e consulenza
Roberto Alviggi

Programmazione, struttura e filmati CD-ROM
Giovanni Santucci
Claudio Alviggi
Roberto Alviggi

Impaginazione
Claudio Alviggi

Photo Editor
Roberto Alviggi

Consulenza e traduzioni dal giapponese
Nami Kuribayashi, Emanuele Speca

Corrispondente dal Giappone
Shoichi Takeuchi

Redazione
benkyo!
Via Costantino L'Africano 35
84124 Salerno
E-mail: benkyo@freemail.it

Hanno collaborato:
Nami Kuribayashi, Emanuele Speca, Daniele "MangaMan" Lucinato, Jonah Morgan, Mary "Misato" Scalese, Diana "Nabiki" Della Mura, Angelo "Tenshi" Amorelli, Antonio "D. Velvet" Vittozzi

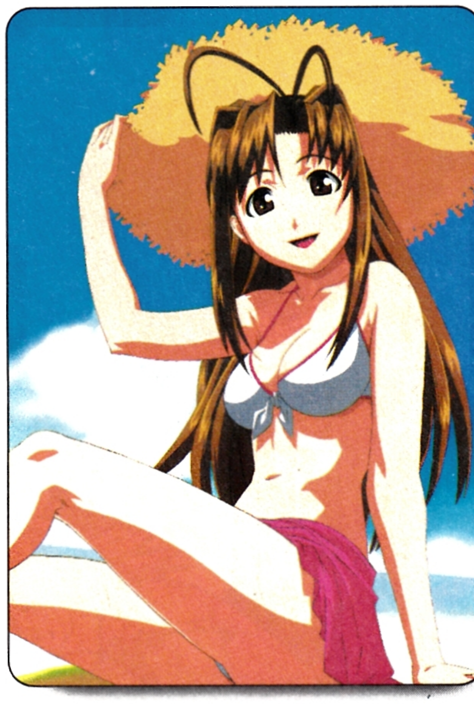
Si ringrazia:
*Riccardo Massi, M. Manfredini (**Universal/Manga Video**), D. Castellazzi (**Planet Manga**), V. Della Bruna (**Hazard**), M. Marinoni & L. Damerini (**Mediaset**), Dott.ssa Paolini & il suo staff (**Rai**), Dario Vallanti (**Rock'n'comics**), G. Gilioli (**J.J. Models**), Sergio Cavallerin & il suo Staff (**Star Shop Distribuzioni**), Claudio Secondi & il suo Staff (**Casa del Fumetto**), Star Shop Salerno*

Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Lungotevere dei Mellini, 44, 00193, Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: info@playpress.com Sito Web: www.playpress.com Registrazione presso il Tribunale di Roma con il n. 433/98 dell'11/9/98. ISSN 1127-3372. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma.
Copyright © 2000 Play Press Publishing. Tutti i diritti sono riservati. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio, senza il consenso scritto della Play Press Publishing è espressamente vietata. Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive Case.
La Play Press Publishing non sarà in alcun caso responsabile per i danni diretti e/o indiretti derivanti dall'utilizzo dei programmi contenuti nel CD-Rom e/o per eventuali anomalie degli stessi. Nessuna responsabilità è, inoltre, assunta dalla Play Press Publishing per danni o altro derivanti da virus informatici non riconosciuti dagli antivirus ufficiali all'atto della masterizzazione del supporto.
Edizione italiana: © 2000 Play Press Publishing srl

In copertina: ***Love Hina*** *©Kodansha/Love Hina Project-TV Tokyo*

PlayPress
PUBLISHING

EDITORIALE



Love Hina ©Kodansha/Love Hina Project-TV Tokyo

Ciao a tutti e bentornati sulle pagine di benkyo! Siete tristi, eh? Tornare al lavoro o a scuola dopo le vacanze è sempre stato difficile... niente mare, niente ragazze in bikini per i lui né ragazzi in costume per le lei, niente notti in bianco in discoteca o in spiaggia attorno a un falò... vi abbiamo reso ancora più tristi, eh? Beh... vi confessiamo che per noi questo momento deve ancora arrivare, perché in realtà queste righe le abbiamo scritte ad inizio agosto, quando le nostre vacanze devono ancora incominciare! Wargh! Wargh! Wargh! Fra qualche giorno ci aspetta il mare, le ragazze in bikini e le sfrenate notti di divertimento! Yuhuuuuu!!! Evvaaaaiiii!!! Ehm... posate le asce, ehm... no, non lo fate... anche noi abbiamo diritto a una vacanza!!! Siamo stati fino ad ora a sgobbare davanti a un computer, a sudare fra riviste e fumetti, a tentare di risolvere problemi incredibili, a evitare inondazioni e disastri ferroviari!!! Non è colpa nostra se al vostro ritorno a scuola la prof di latino vi mette un bel 2 al primo giorno! Che ci possiamo fare se il vostro dirigente vi affligge con il lavoro arretrato? Se il vostro computer non vuole funzionare e lo stress accumulato vi fa venire voglia di spaccare tutto? Se dovete alzarvi la mattina alle 6 (abitate a 12 Km dal posto di lavoro) e correre sotto la pioggia (sarà un settembre molto piovoso) alla fermata del bus (che passa sempre in ritardo) e nonostante ciò quando arrivate al lavoro (in ritardo anche perché avete aiutato una vecchietta ad attraversare la strada... un'autostrada...) vi beccate un richiamo dal direttore (il terzo in un mese)? Cosa ci possiamo fare noi, sotto la nostra palma, a mangiare cocco e avocado, in compagnia di splendide fanciulle, con la brezza estiva che ci allieta, in riva a una spiaggia con sabbia bianchissima alle Baleari? Eh, eh, eh... ognuno ha ciò che merita, diceva qualcuno... e il nostro sudatissimo lavoro ci ha permesso di vivere notti di sogno e giornate leggendarie. Essendo noi i Prescelti dal Supremo, possiamo godere di privilegi che voi non potete neanche immaginare. Ogni nostro desiderio è un ordine. Non esiste cosa al mondo che non possiamo comprare, né vizio che non ci possiamo permettere. Domani, ad esempio, Vacillator avrà il suo noiosissimo Chopper ultracustomizzato... Zelig (sbadigliando) la Ferrari che il Cavaliere l'ha pregato di accettare per le sue lezioni di guida alla scuderia di Maranello... Mendo non ha bisogno di niente perché è già ricchissimo... Totoro una fabbrica di Nutella in suo onore sotto casa dove gli operai cantano 24 ore su 24 la sigla di Totoro... Velvet un F-117 che l'aeronautica americana lo ha supplicato di accettare come segno di riconoscimento per il suo lavoro di controspionaggio... Uby un portachiavi (è uno che è felice con poco...). Vedrete figlioli, lavorando sodo anche voi potrete ottenere tutto ciò, il Mondo fa per voi! Basta impegno costante e serietà. Adesso dobbiamo andare però, Playboy ci ha chiesto (che tortura) di partecipare a una delle loro noiosissime feste in piscina piene di ragazze nude... bye bye!

Le conquiste estive della redazione (Ommammamia... NdR)



Mendo: Emanuè, dal soffitto gocciola umidità... giusto sulla mia capoccia...
Zelig: Mettici sotto quel secchio. Più di una cantina illegale ad Ostia non ci potevamo permettere...
Uby: WAAARGH!!! Un topo mi ha morso!!!
Totoro: Ammazzalo! Lo mangeremo per cena!
Velvet: Credo di avere la febbre... portatemi all'ospedaleeeee!
Vacillator: Ma avete spento il registratore? O finisce che 'ste cose usciranno nell'editoriale...
Mendo: Tranquillo, è tutto sotto controllo...


FLCL ©GAINAX/KGI

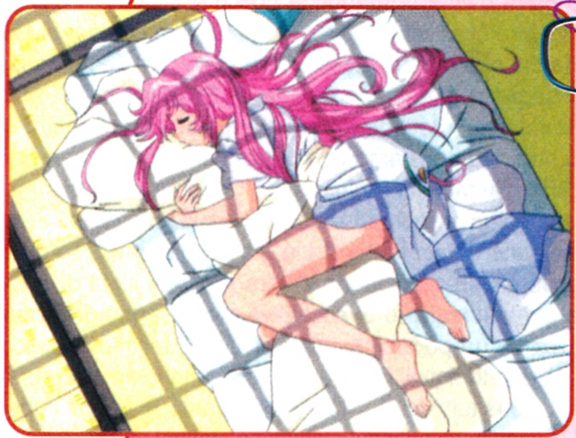
FLCL

I GAINAX sono tornati! E sono tornati con una nuovissima serie di OAV, dal titolo FLCL, più fuori di testa che mai! Chi aveva apprezzato la demenzialità e l'esuberanza della regia di Karekano resterà semplicemente deliziato da questa serie, che si colloca oltre ogni possibile standard (fino alla prossima volta... NdR)

Pag.36

Sommario

Editoriale 3
Sommario 4
Istruzioni per il CD 5
NewsItalia 6
JapaNews 8
Le recensioni dei lettori 12
Speciale Serie TV 13
Tsukikage Ran 14
NieA_7 16
Love Hina 18
Kiramekiman 20
Manga 22
Manga Jap - Katsuo 24
Videogame - Devilman 26
Shorts 28
Kotetsu Tenshi Kurumi 30
Soundtrack 32
TV - Se non ci fossi tu... 34
FLCL 36
Living in Japan 38
NetSurfin' 40
DG Charat 42
La Posta di benkyo! 44
Nel Prossimo Numero 50


Kotetsu Tenshi Kurumi ©Kadokawa Shoten/Pony Canyon

Kurumi

Un'androide combattente risvegliata da un bacio diventa l'inseparabile compagna/guardia del corpo di un ragazzino, che si troverà presto coinvolto in casini di ogni tipo.
Kurumi, l'Angelo d'Acciaio, è una serie TV fresca, brillante e decisamente maliziosa.

Pag.30

Devilman

Quanti di voi hanno sempre sognato di trasformarsi in Devilman, tirar fuori le ali e volare via a combattere l'Arpia Silen (o a farci qualcos'altro...)? Adesso potete, per PlayStation è disponibile (solo d'importazione) il videogioco di Devilman.
Il prode Mendo si è fuso con il Joypad per fornirvi una recensione esauriente e dettagliata...

Pag.26




Kiramekiman ©Tatsunoko Production

Kiramekiman

Ricordate Miss Dronio, Boyakki e Tonzura, i protagonisti sfigati di Yattaman? Sono tornati! Beh, più o meno...
La Tatsunoko ha sfornato l'ennesimo episodio della serie Time Bokan: Kiramekiman! Qui però i ruoli sono invertiti (sarà l'anno 2000?): il Trio fa la parte dei buoni, mentre il ragazzo e la ragazza sono i "cattivi" (per così dire...). Incuriositi? Allora andate a Pag.20

cd: istruzioni per l'uso

Benvenuti nel CD-Rom di benkyo! L'interfaccia è pensata per un PC con Windows 95 (o 98) installato, con risoluzione di almeno 800x600. Se tutto funziona come deve il CD si attiverà da solo quando l'inserirete nel lettore del vostro computer. Se non dovesse funzionare (magari perché avete l'AutoPlay disattivato) entrate a mano nella cartella del CD tramite Gestione Risorse, ed eseguite il programma ***b12.exe***. Chi invece non vuole usare l'interfaccia grafica che abbiamo così faticosamente creato, o semplicemente non possiede un computer con Windows (per esempio Macintosh o Amiga), può tranquillamente "navigare" a mano nel CD e visualizzarne i contenuti col suo programma preferito.



E ora iniziamo a spiegare le directory:

/SOFTWARE

In questa cartella sono contenuti alcuni programmini shareware, necessari o utili per la fruizione del CD-Rom. A seconda del sistema usato ci sono tre sottocartelle (/AMIGA, /MAC, /WINDOWS).

/SOFTWARE/WINDOWS

Contiene l'INDISPENSABILE WinZip 7.0. Un programma per "decompattare" i file a cui spesso si fa riferimento nel CD, entrate nella cartella e fate partire SETUP.EXE. QuickTime 3.0 serve per i .qt e i .mov. ACDSEE32 è un comodissimo e praticissimo visualizzatore di immagini (qui in Reda lo adoriamo)(perchéeee? NdMendo), se non ne avete già uno, installatevelo. Per installarlo basta far partire ACDSEE32.EXE. KISSPC è il "giochino" per vestire (o svestire...) i propri beniamini degli Anime. Sono presenti due versioni: PLAYKISS.EXE e PLAYFKIS. EXE.



/SOFTWARE/MAC

Contiene lo StuffIt per decompattare gli altri file presenti, che sono un visualizzatore di immagini e il player KISS, entrambi compressi in HQX. Abbiamo aggiunto un'estensione che permette di leggere i CD in formato Joliet, cosa che dovrebbe risolvere gran parte dei problemi che gli utenti Mac hanno sempre avuto col nostro CD. Naturalmente per poter usare lo StuffIt dovete avere il programma BinHex, che non è possibile includere sul CD per problemi di compatibilità.

/SOFTWARE/AMIGA

In questa directory è contenuto il soft necessario per i computer Amiga. C'è innanzitutto Lhex, per decompattare i file. Come programmi trovate Visage e Play16, che sono rispettivamente un visualizzatore d'immagini e un player musicale, le ultime versioni di Isis e Amp, per vedere gli Mpeg (richiedono entrambi PowerPc e, preferibilmente, scheda grafica). Inoltre c'è PlayFKiss, il programma per "giocare" con i file KISS.

/FILEKISS

Qui ci sono le varie "bambole" per il KISS. Vanno bene per ogni "player" Kiss, che trovate nelle directory ***/software/vostrocomputer***.

/VARIE

In questa directory potete trovare un po' di tutto. Tutte le cose più strane e improbabili, che difficilmente potrebbero rientrare in qualunque altra classificazione, finiscono qui dentro per la gioia di tutti. In questo numero: video musicali, screenmate, giochi e uno spot "extra".

/FILM

Contiene gli MPEG delle recensioni. Per gli utenti Windows che non desiderano utilizzare l'interfaccia, consigliamo l'uso del Windows Media Player 2.

/MIDI

Una compilation di file MIDI tratti dai più begli anime in circolazione. Per questi è consigliato il "Lettore multimediale".



/GALLERY

È una galleria di disegni realizzati da appassionati.

/COSPLAY

Qui ci sono tante foto di otaku giapponesi in CosPlay! Quelle che potete vedere nell'interfaccia sono delle miniature, per vederle a schermo pieno dovete accedere alla directory.

/IDOL

Qui dentro trovate immagini di Idol, le famose cantanti "usa e getta" giapponesi.

/SPOT

Altre "assurde" pubblicità, provenienti direttamente dal Giappone!

/REDA

Qui potete trovare le schede dei vostri redattori preferiti, in formato HTML, visualizzabile con programmi come NetScape o Internet Explorer.

/LETTORI

Questa directory è tutta per voi! È qui che mettiamo TUTTO il materiale che ci mandate: disegni, racconti, pagine personali... tutto quello che volete. L'indirizzo a cui spedire il materiale lo trovate nella Posta, a pagina 47.



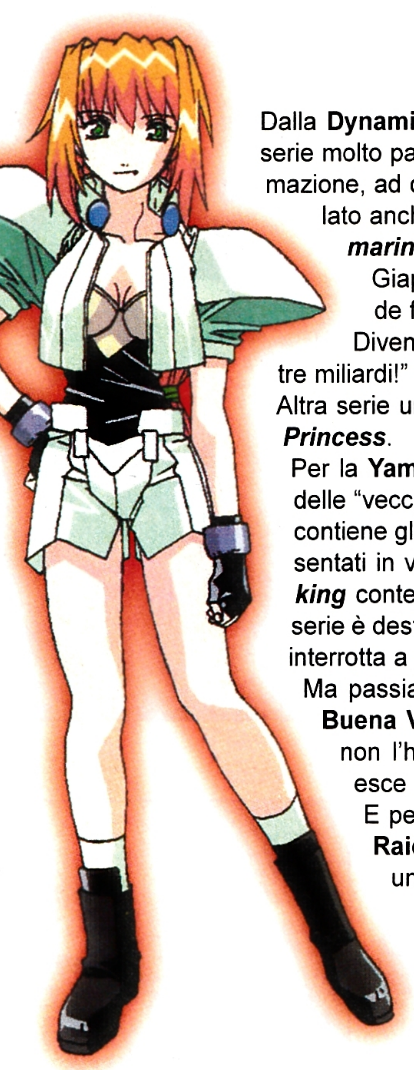






NEWS ITALIA

GIOVANNI "VACILLATOR" SANTUCCI



Excel Saga ©Koshi Rikudo/Shonen Gahosha-Victor Entertainment

Video

Dalla **Dynamic**, anche se con i soliti ritardi, sono state annunciate delle serie molto particolari. Iniziamo con quella in misto Computer Grafica/animazione, ad opera dello *Studio Gonzo*, ***Ao no 6 Go*** (di cui abbiamo parlato anche su benkyo!), che uscirà in due video dal titolo ***Blue Submarine N°6***. Inoltre ha annunciato (quasi in contemporanea col Giappone) la serie ***Excel Saga***, totalmente fuori di testa e grande fucina di citazioni. Dall'intro pubblicitaria: "Salve sono Excel! Diventerò amica di un milione di persone e massacrerò i rimanenti tre miliardi!" si promettono risate a tutto spiano…

Altra serie un po' "vecchiotta", ma altrettanto interessante, è ***Shamanic Princess***.

Per la **Yamato** invece segnaliamo l'arrivo in Italia degli episodi inediti delle "vecchie" serie TV che edita. Infatti la videocassetta 7 di ***Baldios*** contiene gli ultimi due episodi mai trasmessi in Italia, che verranno presentati in versione sottotitolata in italiano. Anche la cassetta 6 di ***Gaiking*** conterrà gli episodi inediti in Italia. Tra l'altro, purtroppo, questa serie è destinata a rimanere incompleta visto che anche in Giappone fu interrotta a causa di dissidi tra *Go Nagai* e la *Toei*.

Ma passiamo ora alle case con un fatturato da svariati zeri. Per la **Buena Vista** esce in videocassetta ***Princess Mononoke*** (così, chi non l'ha visto al cinema può recuperare), mentre per la **Warner** esce il primo film di ***Pokémon***, anche in formato DVD.

E per concludere due annunci televisivi: a settembre inizierà su **Raidue** ***Digimon*** (andate a vedere il numero scorso per farvi un'idea!), il clone di Pokémon voluto dalla Toei, e su **MTV** il manga-western di ***Trigun***, già uscito in video per Dynamic Italia.

Top 10

Rieccoci con la consueta classifica per le video italiane. Questo mese la situazione è la seguente:

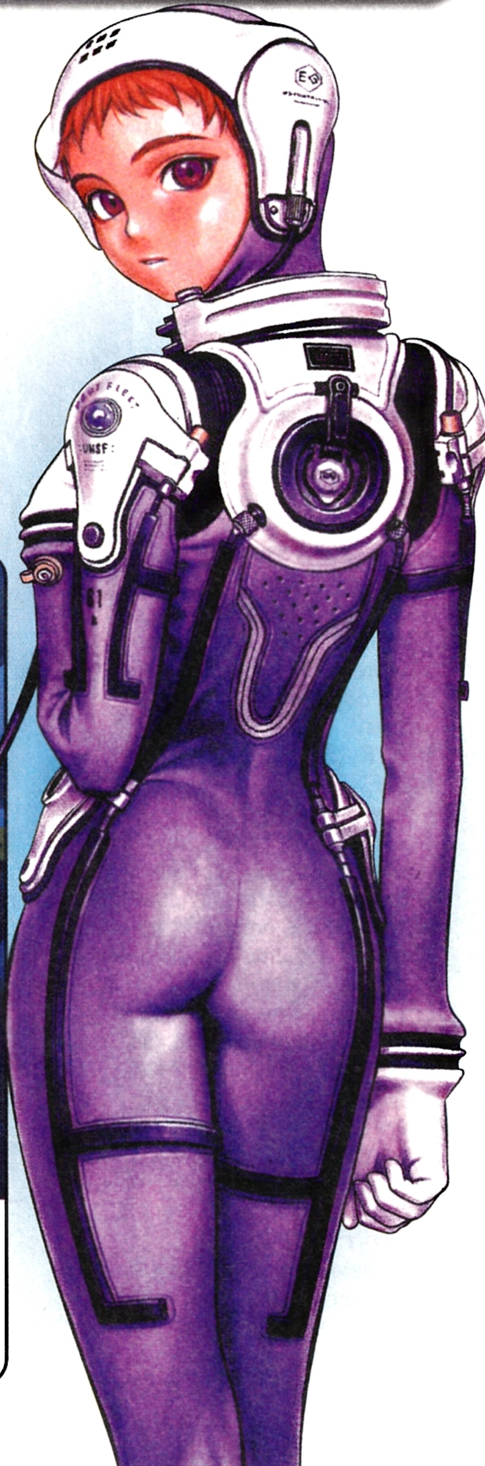
1	***Dragonball GT Vol.7***	*Dynamic Italia*
2	***City Hunter '91 Vol.2***	*Dynamic Italia*
3	***Shin Getter Robot Vol.6***	*Dynamic Italia*
4	***Harlock Saga Vol.1***	*Dynamic Italia*
5	***Escaflowne Vol.6***	*Dynamic Italia*
6	***Slam Dunk Vol.6***	*Yamato Video*
7	***Cowboy BeBop Vol.6***	*Dynamic Italia*
8	***Orphen Vol.2***	*Dynamic Italia*
9	***Hen - Bizzarro Vol.1***	*Yamato Video*
10	***Neoranga Vol.2***	*Dynamic Italia*

Dati raccolti presso: Casa del Fumetto, Via Nais 19/29, Roma, Tel. 06-39749003 e Star Shop Distribuzione, Via dell'acciaio 9, Zone ind.le Ponte Felcino (PG), Tel. 075-6919931





Digimon ©Toei Animation



Ao no 6 Go ©Satoru Ozawa/Bandai Visual-Toshiba EMI-GONZO

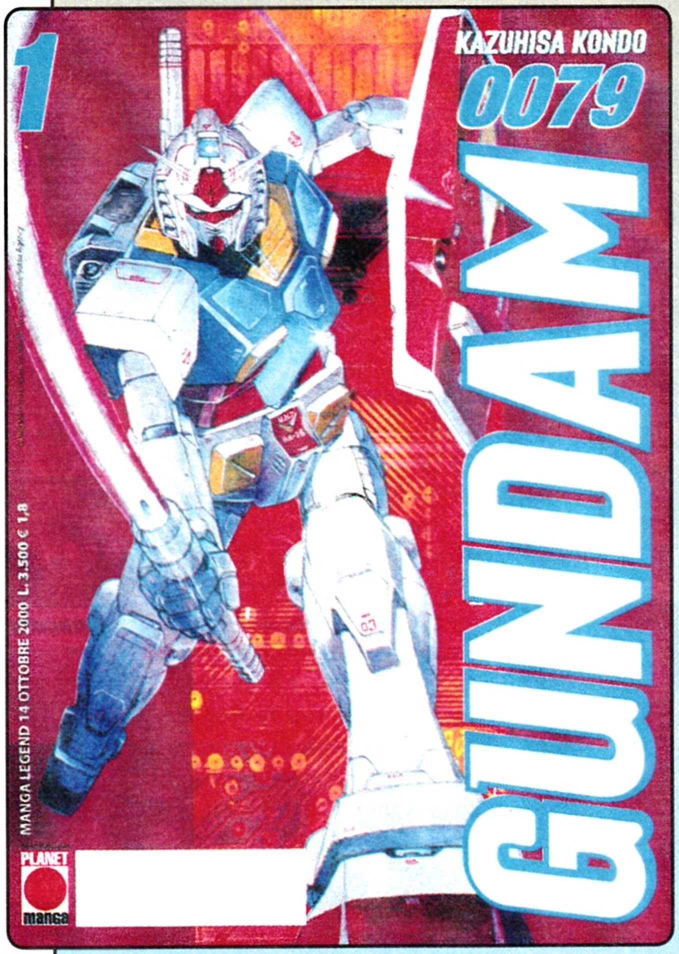
Manga

Allora, iniziamo a dirvi che a causa di ritardi nell'invio del materiale dal Giappone, non sappiamo dirvi quando uscirà il quarto appassionante numero di ***Nanà***. Per lo stesso motivo ancora non possiamo annunciarvi una nuova serie che cureremo per la **Play Press Publishing**. Sul fronte di ***Miyu, principessa vampiro*** (o Vampire Miyu, o Vampire Princess Miyu, che dir si voglia…) aspettate, perché potrebbero esserci interessantissime novità…

Finite le "cose di casa", vediamo dai vicini che si dice e troviamo che irrompono in scena nuove case editrici italiane che propongono manga. Per lo più si tratta di Hentai, ma vediamoli in dettaglio: la **Angel Edizioni** ci proporrà ***Heart e Drink*** di *Kenji Yamamoto* e ***Monogatari*** di *Benkyo Watase*. La **Coconino Press** ci presenta ***Il Vampiro che ride*** di *Suehiro Maruo*, ***La Storia di Bocchan*** di *Taniguchi & Sekikawa* e, a cura della *Tezuka Production*, la biografia a fumetti del "Dio dei Manga".

La **Kabuki Publishing**, invece, presenterà ***I Cinque elementi di Majin*** di *Denjiro*, ***Sweet Home*** di *Tsugumi Nishino* e ***Lovers*** di *Kishiko Iguchi*, mentre per la **Mare Nero** sono usciti ***Hot Tails***, ***Wingding Orgy*** e ***Misty Girl*** di *Toshiki "Kirara" Yui*, nonché ***Spunky Night*** di *Kozo Yohei*.

Per quanto riguarda le "classiche", invece, la **Dynamic** smentisce voci sufficientemente fantasiose riguardo la chiusura delle sue serie, rimandandone l'uscita a ottobre, causa trasloco e, "per farsi perdonare", annuncia l'acquisizione del manga di ***Brain Powerd***.



Gundam 0079 ©*Kazuhisa Kondo*

La **Planet Manga** riprende a pubblicare ***Macross 7 Trash***, distribuisce solo in libreria ***Aqua Knight*** e c'invia in anteprima la copertina del primo albo di ***Gundam 0079***.

Dalla **Star Comics** un po' di cambiamenti in vista: purtroppo decade la forma di *Express* come contenitore che, da ottobre, presenterà solo ***I''S***, cambiando formato e ristampando le prime storie. A quanto pare la formula dei Giapponesi di pubblicare prima le storie singolarmente (sì, ma per loro è anche "settimanalmente"… NdMendo) e poi ristamparle in volumetto non funziona qua in Italia. Qualche succulenta news da Star Comics per i prossimi mesi.

A ottobre, anche *Up* cambierà formula, non presenterà più storie Hentai a rotazione ma solo il manga ***Minna Agechau*** (con il titolo ***Così fan tutte!***), uno dei primi Hentai di successo in Giappone.

Al posto del concluso ***Occhi di Gatto***, andrà invece ***Family compo***, dello stesso autore, *Tsukasa Hojo*. Mentre al posto degli anime-comic di ***Dragonball*** inizieranno quelli di ***Ken il Guerriero***.





Card Captor Sakura ©*CLAMP-Shueisha-NHK-NEP21*

Cloaca Man

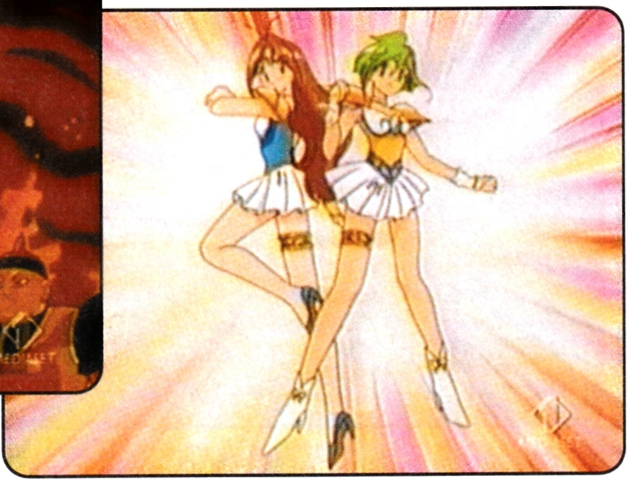
Non sapete quanto adori l'estate… Tutto va in decomposizione (e il chimico alimentare Mendo potrebbe spiegarvi il motivo), tutto è una cloaca… dovunque vada è come se fosse casa, anche se l'assenza del fenomeno delle alghe mi ha reso il mare un po' meno gradevole… Comunque mi sono divertito tantissimo al Grande Raduno dei Giovani 2000 a Tor Vergata, tutti che sudavano e ballavano sotto un sole cocente… ahhhh! Che odoriiii! Ma non credo vogliate un resoconto delle mie vacanze, quanto piuttosto un resoconto delle voci di gabinetto più interessanti. Aggirando potentissimi sistemi di sicurezza (chissà perché poi), sono riuscito a penetrare nei gabinetti della Mediaset, dove ho scoperto che continueranno con le nuove puntate, relative alle altre serie, di ***Card Captor Sakura*** (pare con il titolo ***Sakura, la partita non è finita***) e con gli episodi fino al 99° di ***Pokémon***. ***Dragon Ball Z*** proseguirà ancora (non a caso stanno continuando anche le videocassette in edicola). Inoltre il successo della programmazione notturna di quella chiavica di ***Wedding Peach***, e il successone che stanno avendo Pokémon e DragonBall Z, pare abbiano convinto a credere nei cartoni made in Japan. Tanto che in primavera dell'anno prossimo dovrebbe arrivare la serie TV di ***Gundam Wing***, con conseguente invasione di gadget, come d'altronde sta capitando negli States, e pare anche ***GS Mikami***. Che anche ***Berserk*** e ***Brain Powerd*** siano prossimi? Viva le notti insonni!

Sul fronte manga niente di nuovo da dire tranne che manca poco per vedere ***Slow Step*** di *Adachi* (per la Star) ed Etcetera, etcetera… Tiro lo sciacquone e sono nel vuoto!



Dragonball Z ©*Akira Toriyama/Bird Studio/Toei Animation*

Wedding Peach ©*Nao Yazawa/Shogakukan-TV Tokyo-NAS-KSS*



JAPANEWS

GIOVANNI "VACILLATOR" SANTUCCI JONAH MORGAN SHOICHI "SEIYA OTAKU" TAKEUCHI

Top 10

TV

Questa è la classifica delle serie TV più viste in Giappone nel periodo di luglio 2000:

1 *Sazae-san*
2 *Meitantei Conan*
3 *Kochira*
4 *Kindaichi Shonen no Jikembo*
5 *Chibi Maruko-chan*
6 *Crayon Shin-chan*
7 *GTO*
8 *Digimon Adventure 02*
9 *Doraemon*
10 *Oja Majo DoReMi #*

DVD

Questa invece è la classifica dei 10 DVD più venduti nel periodo di luglio 2000:

1 *Card Captor Sakura - Vol.17*
2 *FLCL - Vol.1*
3 *Sakura Taisen - Vol.3*
4 *Card Captor Sakura - Vol.8*
5 *Taiho Shichau Zo - Vol.1*
6 *Turn A Gundam - Vol.5*
7 *Betterman - Vol.9*
8 *DG Charat - Vol.2*
9 *The Big O - Vol.2*
10 *Kotetsu Tenshi Kurumi - Vol.4*

In Breve

• È confermato: quest'autunno vedrà la luce la serie TV del manga di *Rumiko Takahashi*, ***InuYasha***, di prossima pubblicazione in Italia.

• Col volumetto in uscita ad agosto, si conclude in Giappone il manga di ***Card Captor Sakura***.

• Sempre più forti e presenti le voci su una seconda serie TV di ***Berserk***...

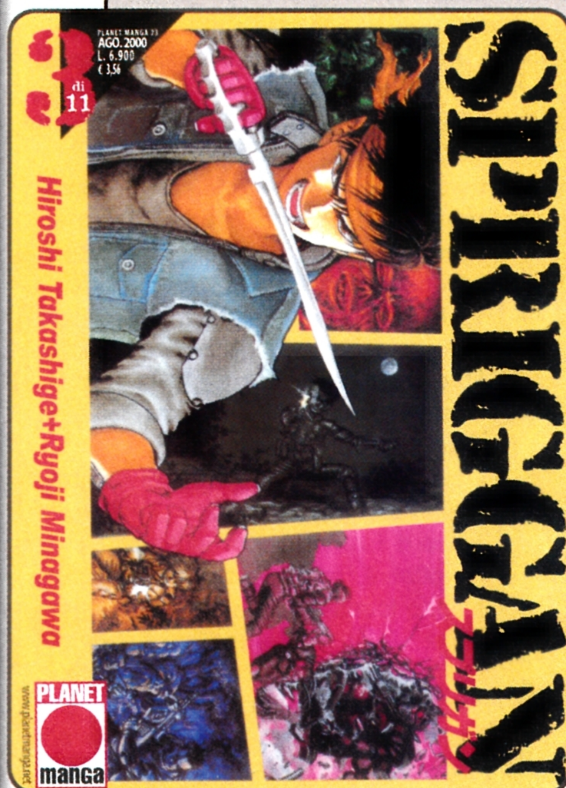
• È uscito in Giappone per la *SPE Visual Works* un nuovo video: ***Ruroni Kenshin: Hiten Mitsurugi Ryu: Kengi Taizen***, che pone attenzione alle diverse tecniche di lotta presenti nell'anime.

• Si è concluso nel numero di agosto di *Shonen Ace* il manga di ***Record of Lodoss War*** di *Ryo Mizuno* e *Masato Natsumoto* (pubblicato anche in Italia). Per adesso non è prevista nessun'altra serie.

• Dopo due anni di pubblicazioni s'è concluso ***I"s*** di *Masakazu Katsura* (pubblicato per *Star Comics*)... volete sapere come? Scriveteci allegando una banconota da cinquecentomila... (in realtà finisce proprio come *Rough*, dove cade un asciugacapelli nella piscina e muoiono tutti...).

• Vi ricordate che dicemmo della sospensione di ***Shadow Skill*** di *Megumi Okada* su *Dragon Junior*? Ora è riapparsa nel supplemento stagionale di *Afternoon*, peccato che ne escano solo quattro all'anno...

Spriggan ©Ryoji Minagawa/Hiroshi Takashige/Shogakukan



Spriggan Strikes Back

Lo stiamo riapprezzando adesso, l'abbiamo recentemente visto in animazione: si tratta di ***Spriggan***. Sulla rivista *Monthly Sunday GX* è da poco apparso un nuovo episodio del manga, dove si narra la prima missione di *Yu Ominae*. Nel magazine sono presenti anche nuove serie di *Hisao Tamaki*, *Yokihi*, *Fujihiko Hosono* e altri...

La colonna di Escaflowne

È finalmente uscita la colonna sonora dell'imminente film de ***I Cieli di Escaflowne***. Vediamone un po' i dettagli... A capo ci sono i produttori dei commenti sonori di *Macross Plus*, *Cowboy Bebop* ed *Escaflowne* serie TV, cioè *Yoko Kanno* e *Hajime Mizoguchi*. Il CD ha 26 tracce, tra cui spiccano: il tema del film, ***Ring***, cantato dalla doppiatrice *Maya Sakamoto* con liriche di *Iwasato Yoho* e musiche di Yoko Kanno; ***Sora***, eseguita da *Shanti Snyder* con liriche di *Gabriela Robin* e musiche di Yoko Kanno; ***Sora's Folktale***, interpretata da *Midori* con il duo precedente a testo e musica. Inoltre c'è anche la versione inglese di Ring, ***You're Not Alone***, cantata da Maya Sakamoto, con parole di Shanti Snyder e, naturalmente, musiche di Yoko Kanno. Il CD presenta poi illustrazioni di *Nobuteru Yuki*.





Tenku no Escaflowne ©Sunrise-Bandai Visual



Ayashi no Ceres ©Yuu Watase

Yuu Watase colpisce ancora

Avevamo lasciato la divina *Yuu Watase* qualche mese fa che concludeva *Ayashi no Ceres* (uh, uh, uh... non ti piace questa birra, Mendo?). Ora è ritornata su *Shojo Comic* con un manga intitolato ***School Day's Revolution Imadoki!***, dai risvolti sovrannaturali. La storia si basa su 3 personaggi principali: *Tambobo Yamazaki*, *Koki Kugyo* del liceo *Meio* e *Tsukiko Saionji* che vede in Tambobo un rivale per le attenzioni di Koki.

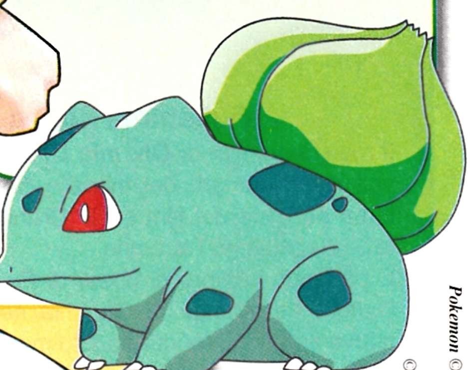


Non basta il terzo

Alla fine della proiezione del terzo film di ***Pokémon*** è stato proiettato, tra lo stupore del pubblico, un clip di 82 secondi del quarto film... Questo dovrebbe essere il capitolo conclusivo delle avventure di *Pikachu & Co.* e dovrebbe presentare *Serebii*, il nuovo ultra raro *Mew*.



Corrector Yui ©Studio Tron-NHK-NEP21



Pokemon ©Nintendo-Creature Game Freaks-TV Tokyo-Shogakukan Productions ©Pikachu Project

La correzione continua

È iniziata la seconda serie di ***Corrector Yui***, la serie di "maghette" di *Kia Asamiya*. Sono passati diversi mesi dalla battaglia finale di *Yui* contro *Grocer*, ma adesso un virus ha iniziato a infettare tutti i computer della rete. *Yui*, *IR*, *Control*, *Rescue* e *Syncro* devono tornare in azione! In questa serie entreranno in scena nuovi personaggi come *Corrector Ai* e *Ai Shinozaki*. La regia è di *Yuji Muto*, il character design di *Fumie Muroi*, direzione artistica di *Masaaki Kawaguchi*, e le musiche di *Kenji Kawai*. È una produzione *Nippon Animation*, *NHK* e *NHK Enterprise 21*.

Il cuore parlante

Si è conclusa a marzo la serie che tanto ci piace, tratta dal manga di *Minene Sakurano*, ***Mamotte ShugoGetten*** (*Guardian Angel Moon*), ma i fan non disperino, infatti è prevista una serie di 5 OAV, intitolata *Denshin Mamotte Shugo Getten!* (*Il cuore parlante, Guardian Angel Moon*). La serie TV parla di *Tasuke*, uno studente delle superiori, e degli spiriti *Shaolin* e *Luan*, che sono gli angeli custodi di *Tasuke*. Questa serie di OAV non sarà il diretto seguito della serie TV ed è prodotta da *Hiroyuki Sakurata*.

SeX Devadasy

Nel 2012 l'umanità rischia l'estinzione a causa di alieni provenienti da un sistema solare simile al nostro. Le loro armi sono giganti bio-meccanici che si cibano di esseri umani. A contrastarli c'è un gruppo di resistenza, capeggiato da scienziati, che si chiama *Spirits*. Questo gruppo ha scoperto, nelle montagne del Tibet, un'antica forma di vita bio-meccanica simile alle macchine aliene, il ***Devadasy***. Questa macchina funziona ad energia sessuale degli uomini (evvai! NdPorcelli anonimi redazionali)(Zelig e Vacillator NdMendo), e per funzionare ha bisogno di una coppia che deve avere molto feeling, sia tra loro che con il Devadasy! Il giovane *Kei Ano* è convinto a pilotarlo assieme alla misteriosa e bella *Amara* (doppiata da *Kotono Mitsuishi*, ovvero *Belldandy* in *Oh, mia Dea!*). Evidentemente è bastato mostrare una foto di lei in costume da bagno...
Lo screenplay di *Soseiki Devadasy* (*Genesis Devadasy*) è di *Nao Tokimura*, la regia di *Nobuhiro Kondo*, e il character design è di *Masako Goto*. La produzione è dell'*AIC*. Ah, dimenticavo... è una serie di 3 OAV di cui esiste anche un videogame.

Ancora panico

Nel numero di giugno di *Monthly Dragon Jr.* è apparso ***Ikinari Full Metal Panic*** di *Shoji Gato* e *Tomohiro Nagai*. Il manga è una commedia sentimentale che vede protagonisti *Kana*, la classica studentessa liceale, e *Sosuke*, il suo amico d'infanzia, che ha deciso di essere la sua guardia del corpo. Il giovane è talmente ossessionato che non disdegna l'uso di armi per difenderla. Questa è una serie che esce in contemporanea con *Full Metal Panic*, pubblicata su *Monthly Comic Dragon*. Le due storie hanno in comune lo sceneggiatore, mentre differiscono per il disegnatore: per quest'ultimo caso, si tratta di *Retsu Tateo*.

Chi paga di più?

Anche i fumettisti giapponesi pagano le tasse… Il Ministero delle Finanze nipponico ha diffuso i dati relativi ai contribuenti del 1999, dove è risultato che *Kazuki Takahashi*, creatore di *Yugi-oh!* con i suoi 4.000.000 di dollari è il maggiore contribuente del Giappone. Al secondo posto troviamo *Akira Toriyama*, con 2,8 milioni di dollari. All'ottavo *Gosho "Detective Conan" Aoyama* (1,7 milioni di dollari), e al 18° posto troviamo infine *Rumiko Takahashi,* con soli 741.000 dollari.

In memoria di Komatsubara

Si è tenuto dal 20 al 25 giugno, in Giappone, un tributo al famosissimo animatore/regista/character designer ***Kazuo Komatsubara***, scomparso a marzo. Ricorderemo sempre la sua mano in *Capitan Harlock*, *Goldrake*, *Mazinga Z*, *Getter Robot*, *Nausicaä* e altri… In questo evento sono state mostrate molte illustrazioni originali e si è svolto anche un talk-show.

Mad Saiyan

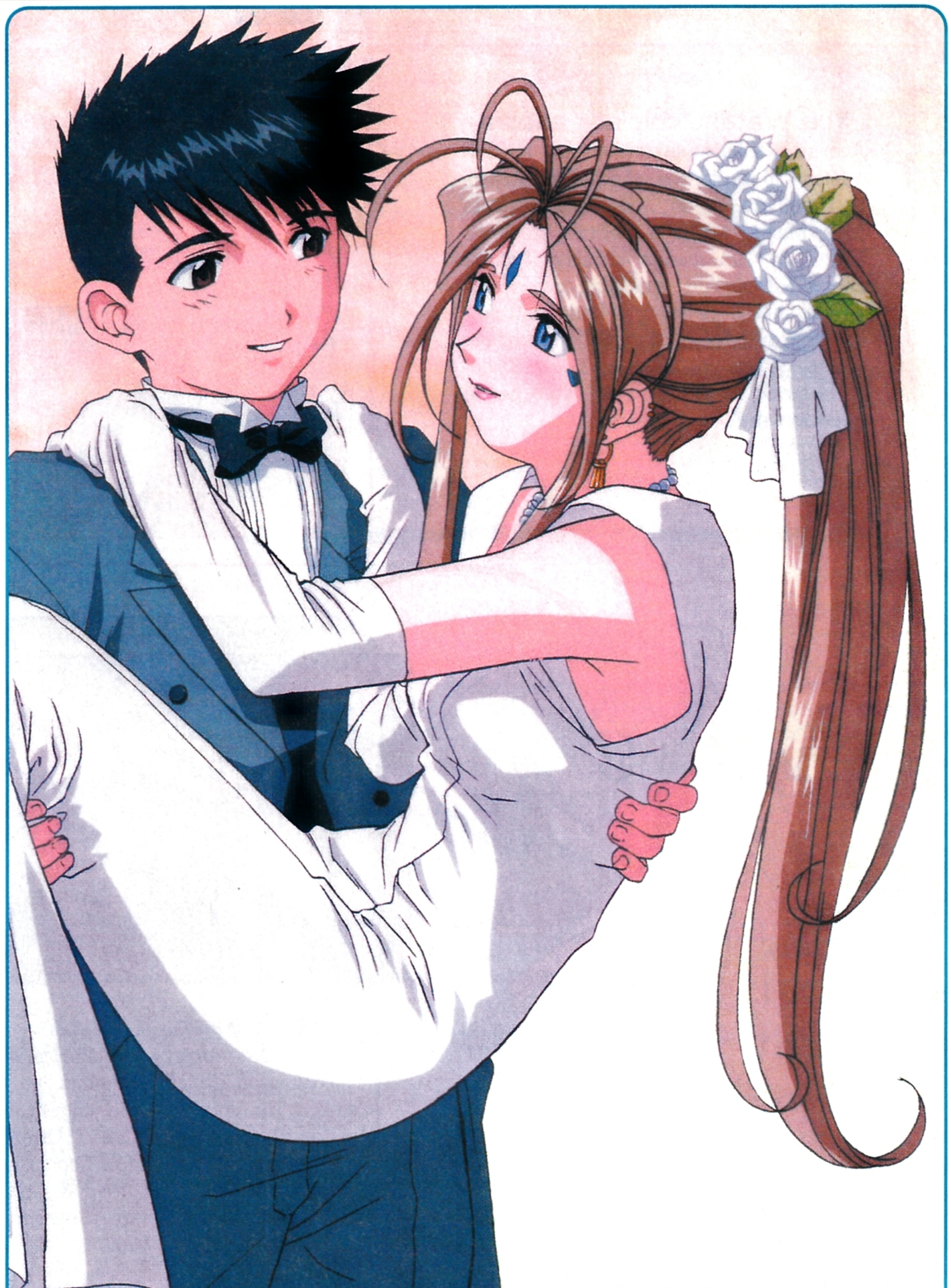
Akira "nonhobisognodipresentazioni" Toriyama torna su *Shonen Jump* con una nuova serie intitolata ***Sand Land***. A prima vista è un misto tra *Il signore degli anelli* e *Mad Max*. Protagonista è *Beelzebub* (Belzebù?), principe dei demoni che vive in un mondo dove la siccità regna sovrana, a causa di guerre e disastri naturali, e l'acqua è considerata come l'oro… E non solo… c'è un grande tiranno che ha il monopolio dell'acqua rimasta, e la fa pagare profumatamente… Un giorno giunge nel villaggio uno sceriffo di nome *Lao* che chiede agli abitanti non umani di dargli una mano a trovare un pozzo magico a sud nel deserto… Beelzebub accetta e forma il gruppo per dargli una mano.

Abbiamo bisogno di Tenchi

Secondo quanto riportato sull'*AIC Love Magazine*, una nuova serie di ***Chi ha bisogno di Tenchi - Tenchi Muyo*** è in preparazione. Questi episodi saranno influenzati dalle oltre 1500 opinioni espresse dai fan…
E mentre si parla di una nuova versione animata, dopo 6 anni si chiude il manga di *Hitoshi Okuda*. Consoliamoci con l'altra sua serie *Ranto Mashoroku*.

Il Signore delle bestie

Dopo 5 anni si è concluso ***Beast Master*** col volume numero 6 nel quale, naturalmente, vengono rivelati tutti i segreti sulla vera madre di *Shirle*.



Oh! Mia Dea ©Kosuke Fujishima-Kodansha

Fujishima News

Il regista del film di ***Oh, mia Dea!*** ha dichiarato nell'ultimo numero del mensile *Newtype* che il tema portante del film sarà "Divinità Innamorate"… Aspettiamo l'autunno.
E parlando sempre di opere di *Fujishima* (lui è l'autore del manga di Oh, mia dea!), c'è una nuova serie di OAV curata totalmente da lui: *eX-D* (Ex-Driver). La storia si svolge in un futuro dove le auto sono elettriche e vengono controllate da un'Intelligenza Artificiale. In realtà queste macchine non sono del tutto sicure, visto che ogni tanto impazziscono! Per limitare il numero d'incidenti, si reclutano conducenti di auto a benzina chiamati "eX-D". Le giovani *Lisa Sakakino* e *Lorna Endo* sono le "eX-D" protagoniste. Una curiosità: gli effetti sonori delle auto sono presi direttamente dalla macchina attualmente posseduta da Fujishima… SPQJ!!!



La disoccupazione

Tutti abbiamo letto della serie di *Geobreeders* sul numero 4 di benkyo! Di questa esiste anche il manga di *Akihiro Ito* pubblicato in Giappone su *Young King Ours* e in Italia per *Planet Manga*. Ma ora esce la seconda serie (di 4 OAV) animata: ***Geobreeders 2 Moryo-zoku Gekitai o File XX*** (*Geobreeders 2, XX File: Truppe sovrannaturali*). La *Kagura Total Security* perde i suoi uffici a causa di un'esplosione di gas causata da una misteriosa donna. Ora gli impiegati hanno perso il loro lavoro e devono trovarne un altro. Ci riusciranno? Il copione è di *Yosuke Kuroda* (*Trigun*), il character design di *Yuji Moriyama* (*Project A-Ko, 801 TTS Airbats*) e la regia è di *Shin Misawa*.


Geobreeders ©Akihiro Ito/Shonen Gahosha-JVC

Ryvius Online

TV Tokyo (http://www.tv-tokyo.co.jp/) ha annunciato che dalla fine di giugno, una parodia del proprio *Mugen No Ryvius* (*Infinito Ryvius*) sarà disponibile in Rete sul suo sito Web. Per facilitare il download, l'episodio sarà in forma ridotta...


Ryvius ©Sunrise-TV Tokyo



Seikai no Monsho 2

Hiroyuki Morioka ha ormai creato un universo "asimoviano" con le sue serie *Seikai no Monsho* (*Crest of the Stars*) e *Seikai no Senki* (*Battle Flag of the Stars*). Di Seikai no Monsho ora sta per uscire una seconda serie ambientata tre anni dopo la battaglia di *Sfagnaumh* (sembra un grugnito NdMendo). Inoltre, per venire incontro a chi aveva perso la prima serie, è stato trasmesso uno special di Seikai no Monsho: *Final Edition, Birth*.

Seikai no Monsho ©Morioka-Shobu Hayakawa ©Sunrise-Wowow

La gatta trasformista

I più esperti di voi sicuramente conosceranno *Tatoon Master*, di cui esiste sia un manga che un OAV. L'autore *Yanari Akihisa* ritorna su *Shonen Jump* con un'altra serie che unisce superpoteri con commedia romantica: ***Boogie Cat Navi***. La storia parla di un ragazzo di nome *Raika* e della sua nuova compagna di casa, *Navi*, una gattina dalla coda biforcuta che si trasforma in una ragazza. A questi due aggiungiamo la classica amica d'infanzia, *Hibiki*, innamorata del protagonista, giusto per completare il classico triangolo.

+ Anima - Grassi

Conoscete *Natsumi Mukai*, l'autrice di *Fortune Quest* e *Wander Wandering*? Beh, è tornata su *Comic Gao* con una nuova serie, ***+Anima***, che la riporta alle storie fantasy. Il manga parla di una coppia di bimbi che tentano di sopravvivere in un mondo dove regna la legge del più forte. *Kuro* è un ragazzo dotato di un paio di ali nere, mentre *Hasuki* appena tocca l'acqua si trasforma in un tritone. Il loro primo incontro? Kuro libera Hasuki da un circo, dove fingeva di essere una sirena...

Le ali dei sogni

L'autore di *Joshi Karatebu +1*, *Naoki Nishidate*, ha realizzato una nuova raccolta di storie brevi dal titolo ***Yume no Tsubasa*** (*Le ali dei sogni*) che contiene 4 storie brevi apparse su varie riviste. Tutto ciò in attesa del primo volumetto del suo ultimo manga, *Sanchome no Kami-sama*.

Marmalade Walk

Non molto distante dalla conclusione di *Mint na Bokura!*, *Wataru Yoshizumi* ritorna con una nuova serie intitolata ***Random Walk***. *Yuka Kunitomo* si è trasferita di recente al Liceo *Morinaga* (come in tutti gli shojo)(e sì, perché rappresenta un trauma emozionale per le fanciulle! NdD.Velvet). Suo padre, uno scrittore professionista, si è recentemente sposato con la sua editor... (SCORDATEVELO! NdAlex Irons). Grazie a questo matrimonio, incontra *Shiki Nozomu*, il figlio di un amico del padre. Se son rose fioriranno...

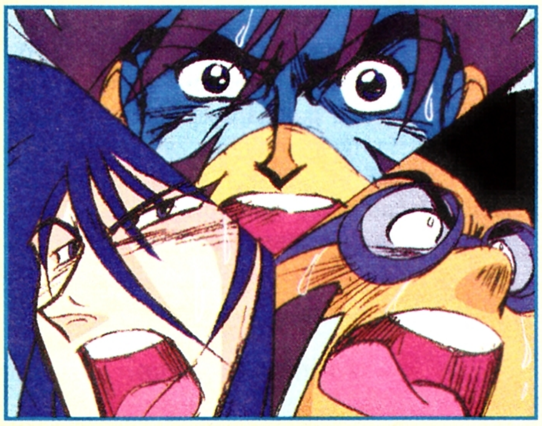
Vagabond Dunk

In uno spettacolo apparso sulla TV giapponese, *Takehiko Inoue*, creatore di *Slam Dunk*, non ha negato le voci su un possibile ***Slam Dunk 2***. Ha comunque detto che prima porterà al termine *Vagabond*, opera di cui ancora non ha deciso la durata.

Le recensioni dei lettori

©Xebec/Nadesico Committee-TX

Mobile Battleship Nadesico



La terra attaccata dagli alieni cattivi: vi ricorda qualcosa? Il bollino VM 14 sulla confezione del primo volume va interpretato in questo modo: vietato a chi non è vicino agli "enta"! Motivo? ***Nadesico*** è una commedia divertente che ha molto da offrire ai "vecchietti" e può dare ben poco ai giovani adoratori dei mostri tascabili.
All'inizio, ciò che ti spinge a comprarla è lui, ***Gekiganger***, l'omaggio a *Getter Robot* che ti farà ridere e sospirare, la serie nella serie di cui tutti parlano, ma pian piano ti accorgi che è l'intero anime a basarsi sul gioco delle citazioni, spesso anche molto sottili e non immediatamente individuabili, sopra le quali è innestato un esoscheletro modernissimo fatto di character e mecha design all'avanguardia, gag esilaranti, una buona animazione che sorregge perfettamente le scene d'azione, ottime musiche e una trama che, per quanto leggera, tiene conto delle lezioni degli anime più recenti. Il primo esempio viene offerto dai cattivi, le *Lucertole di Giove*: il nome ci riporta alla mente B-movies e B-series che speravamo di aver dimenticato ma, come in Evangelion, di questi mostri ci viene dato sapere... un bel niente: non conosciamo il loro aspetto, sappiamo solo che vogliono conquistare il nostro pianeta (un classico!) usando insetti robotici e "navi madre" a forma di... melanzana (molto meglio i monoliti di Kubrikiana memoria della versione cartacea).
I buoni? Lo strampalato equipaggio della *Nadesico*, nave da guerra (uguale alla *Base Bianca* di *Gundam*!) costruita da privati per volare su Marte (un lungo viaggio spaziale: Matsumoto docet!) e mettere le mani su quanto lasciato intatto dalle Lucertole durante il loro passaggio. I personaggi sono tanti, tutti ben caratterizzati e pronti da mettere nelle vostre personali classifiche di gradimento/sgradimento. In merito a questo, due le certezze: 1) Odierete a morte ***Yurika***, capitano della baracca, e capirete fin troppo bene perché ***Akito***, vero protagonista della serie, cuoco per vocazione e pilota suo malgrado, cerchi di ignorarla. 2) Amerete svisceratamente *Jiro Yamada*... ehm, volevo dire ***Gai Daigoji***, sognatore, Gekiganger-dipendente e intrepido pilota. È proprio lui ad offrirci i momenti più divertenti e indimenticabili dei primi 3 episodi: le sue sparate sulla giustizia e su ciò che rende veri uomini, i tentativi di emulazione delle gesta dei protagonisti di Gekiganger, le "urla attivadispositivi" (se Shinji lo facesse avrebbe meno problemi psicologici!), quei discorsi (orari di trasmissione cambiati!) e quelle manie (modellini, poster e adesivi di Gekiganger!) a noi tanto familiari lo rendono, a mio avviso, uno dei personaggi più belli di tutta la storia dell'animazione. Quello che gli succede alla fine del terzo episodio è tanto inaspettato e crudele da togliere il sonno, ma è anche uno dei tanti colpi di genio degli autori (mi duole ammetterlo, ma è così!).



Domanda: ma 'sti piloti cosa pilotano? Risposta: gli ***Aestivalis***, robot dall'aspetto spigoloso e accattivante post-Gundam/Macross che però non rinunciano ai vecchi "pugni a razzo" e agli "agganciamenti", entrambi presentati in una versione più credibile: i primi tornano al mittente come i loro antenati, ma perché sono legati al corpo tramite dei cavi, i secondi incutono timore (una scena ricorda la discesa in picchiata del *Brain Condor* nella testa del *Grande Mazinga* ma, al contrario del freddo *Tetsuya*, il nostro Akito urla terrorizzato!) e sono suscettibili di fallimento (povero Gai: gli distruggono i "componenti"! Anche voi chiedevate perché i cattivi non attaccavano mai durante queste lunghe operazioni, vero?).



Parlando di robot... Gekiganger, partenza! Dire che si tratta di un semplice omaggio a Getter Robot è poco, perché la serie preferita di Gai offre tutti gli ingredienti dei vecchi anime, robotici e non: animazioni poco animate, tratto grossolano, leghe indistruttibili (il gekiganium!), cattivi dai nomi esotici (il *Generale Massaker*!), finali con sole al tramonto, gente in fuga clonata all'infinito (quante volte in Lady Oscar avete visto la stessa donna col forcone attraversare lo schermo ripetutamente in una stessa scena?), il solito trio "alto bello + alto meno bello + basso grasso", rumori presi dai vecchi classici (cosa che accade spesso anche nella serie principale), etc...
La sigla iniziale e quella di coda sono molto belle (voglio il cd!), ma soccombono di fronte al vero pezzo killer: la sigla dei primi episodi di Gekiganger, tutta tastierine vi trapanerà il cervello e la fischietterete in ogni momento della giornata!
Il cast dei doppiatori è una vera parata di stelle: ci sono tutti i nomi più famosi e amati dal pubblico (uno per tutti, *Simone Mori*/Gai Daigoji: Vero Mito!) e di sicuro i grandi assenti saliranno a bordo più avanti.
Non mi rimane che una sola cosa da aggiungere: godetevi lo spettacolo e iniziate a dare la caccia agli adesivi di Gekiganger... sulla vostra vecchia Cinquecento faranno un figurone!

ANGELO MAFFIA

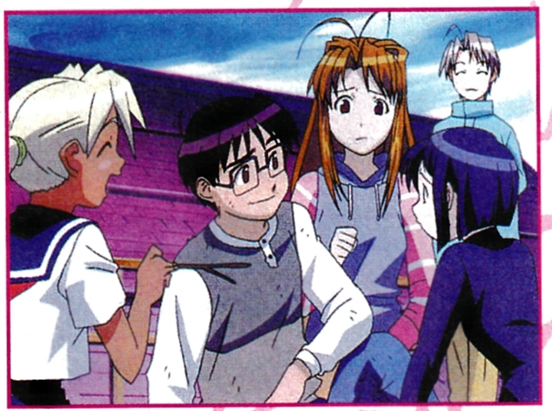
E' PROPRIO VERO: SIETE IN GAMBA!

La redazione di *Benkyo!* è stata invasa da tonnellate di lettere e da quintali di recensioni che i più preparati tra voi hanno voluto spedirci. Per incoraggiare tanto entusiasmo abbiamo deciso di premiare il coraggioso autore della recensione migliore con uno dei FANTASTICI MODELLINI OFFERTI DALLA J.J. MODELS. Sappiate che le vostre recensioni avranno una pagina fissa su ogni numero di *Benkyo!*: mano alle penne, dunque e buona fortuna!



what's up on air

SPECIALE: SERIE TV

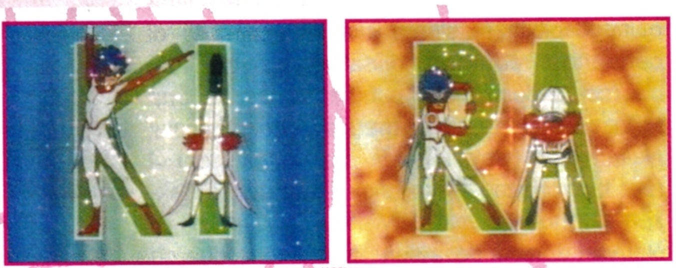


Love Hina ©Kodansha/Love Hina Project-TV Tokyo

Love Hina, la serie TV più popolare del momento. Vale a dire: un lui e quattro lei!

Come saprete, in Giappone la stagione che segna l'inizio delle nuove attività, e quindi anche della maggioranza delle uscite riguardo gli anime, è la primavera... proprio come per noi settembre è il mese dell'inizio della scuola, del ritorno al lavoro e delle nuove pubblicazioni di tipo enciclopedico da edicola, insomma. Da un po', però, questa tendenza si è ammorbidita, consentendo di vedere nuovi anime in tv anche negli altri periodi dell'anno. Si parta però da un principio: il "blockbuster" tipo *Evangelion*, l'anime che ruba tutta l'attenzione su di sé, manca da un bel po' di tempo... certo, ci sono state uscite eccezionali dal punto di vista tecnico e registico come *Cowboy BeBop*, o sotto il profilo sperimentale come *Lain*, così come anime particolarmente curati nella fotografia come *The Big O*, ma nessuno è stato capace di scatenare veri e propri fenomeni di culto. La situazione attuale è, anzi, più addormentata del solito, soporifera se pensiamo alle innovazioni anche di marketing. Le mode in Giappone a volte nascono e muoiono in meno di un mese, quindi l'attenzione che si deve porre ai gusti degli utenti televisivi è di primaria importanza.

Gli anime di notte, le imitazioni di *Pokémon*, il remake del cartone Anni '70, il minimalismo di *Crayon Shin-chan*, l'esasperazione della lunghezza della saga di *Gundam*... si è provato tutto e il contrario di tutto in questi anni, e il risultato è stato una frenetica corsa alla ricerca di pubblico. Adesso però il mercato si è rilassato, forse per riflettere sullo stato delle cose le case produttrici si sono date una tregua, cosa che di riflesso anche noi in Italia avvertiamo. I Giapponesi, che fanno del consumismo una delle loro caratteristiche di massa, sono alla continua ricerca delle novità, e quando mi è capitato di chiedere su un canale giapponese in Internet ad alcuni di loro la moda del momento, mi hanno indirizzato verso un orrendo personaggio "virtuale" chiamato *Eccentric Shonen Boy*... naturalmente dopo un po' di tempo quasi nessuno lo ha considerato più. Le serie tv che vi proponiamo di seguito sono solo una piccola selezione rappresentativa del panorama animato che da un po' circola sulle reti giapponesi.



Kiramekiman ©Tatsunoko Production

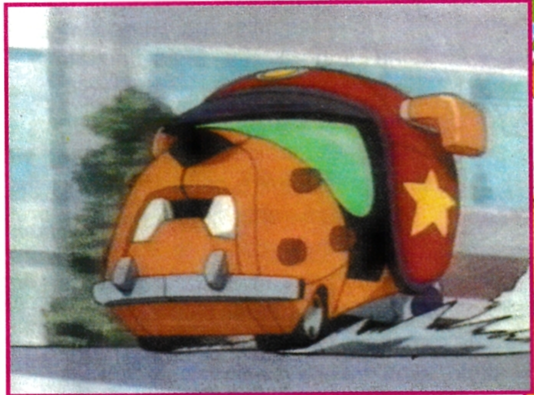
Kiramekiman: la presentazione di Lip e Paf, i due "eroi"...

Abbiamo pensato di raccogliere queste produzioni in un blocco di recensioni, in modo che la lettura possa darvi un'idea, per quanto vaga e approssimativa, della situazione. Così come per la parte dedicata ai manga vogliamo darvi delle nostre opinioni sul fenomeno che molti, per non dire la stragrande maggioranza, sta subendo passivamente senza usare il cervello, vogliamo anche per gli anime darvi un'idea che possa rendervi più vicini alla critica personale di un prodotto. Quanti considerano degli anime "belli" solo per sentito dire, o perché seguono la moda, senza averli mai visti? Gundam è un mito, ma quanti possono vantarsi di aver visto tutta la prima serie? E se non si conosce la situazione culturale, commerciale e sociale del Giappone, come si può dire di amare quel Paese, i suoi manga, gli anime che realizza? Con Living in Japan cerchiamo di farvi vedere il Giappone dal punto di vista di un occidentale, con le recensioni e le news cosa accade nel mercato degli anime, con la parte dedicata ai manga e con la posta cerchiamo di spronarvi a ragionare e a non pensare solo a chiedere "quando esce quello o questo manga"... leggete le prossime pagine e confrontate il vostro modo di rimanere incollati al televisore con quello che potrebbero avere i Giapponesi vedendo uno degli anime recensiti...

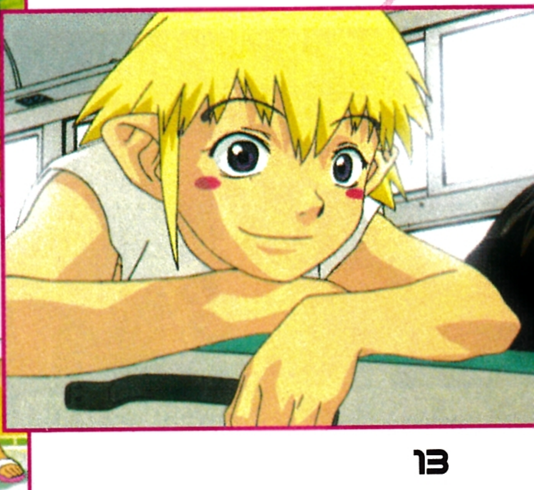
GIOVANNI "VACILLATOR" SANTUCCI



NieA_7 ©NieA_7 Production Committee



La Dog-Car della polizia di Kiramekiman.



©Akitaro Daichi-MadHouse/Bandai Visual

Tsukikage Ran

Quanti sono rimasti affascinati dalla serie di telefilm Samurai con *Toshiro Mifune*, o dalla caratteristica serie de L'invincibile Shogun (quella dove lo shogun *Mitsukuni Mito* prima faceva accadere l'impossibile, e poi rivelava la sua identità?) (lo odiavo! NdMendo). Certo sono serie un po' vecchiotte, e allora cosa c'è di meglio per rinverdire quegli antichi fasti? ***Tsukikage Ran***, una miniserie televisiva di 13 episodi. Protagonista delle vicende è appunto una ragazza di nome *Ran Tsukikage* (un omaggio al famoso autore di manga di samurai, Ken Tsukikage?), la cui abilità con la spada è ineccepibile (assieme alla sua capacità di bere ettolitri ed ettolitri di sakè). Assieme a lei c'è (come controparte scherzosa) *Myao*, una ragazza esperta d'arti marziali che pratica il *Nekotekken* (Uby, inizia a prendere lezioni...) (per la cronaca, "Neko" significa gatto, e "tekken" pugno d'acciaio NdMendo).
Nei vari episodi della serie troviamo le due che girovagano per il paese, venendo coinvolte in diverse avventure in cui aiutano la popolazione locale.
Questa formula in Giappone è trita e ritrita, trattandosi del canovaccio narrativo tipico delle serie di telefilm dei samurai (chiamate Jidaigeki), come ad esempio la famosa *Abarenbo Shogun*.

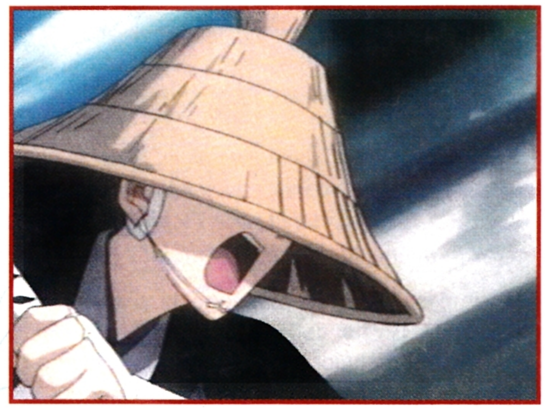
Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, vi preannuncio subito che le animazioni sono ad opera di uno dei più famosi e "tosti" studi d'animazione presenti nel paese del Sol Levante, cioè lo **Studio Madhouse**, che ha sfornato miliardi di capolavori, a braccio direi *X*, *NightWarrior*, *Ninja Scroll*... ma sono solo i primi che mi vengono in mente, e di solito Madhouse è sinonimo di grossa fluidità delle scene (anche se qualche errore pure l'ha fatto... ma non è questo il caso...).
Le scene di combattimento, sia con la katana che ` a mani nude, sono ben rese e molto coreografiche, sembrano delle danze.
Anche la regia è interessante, ad opera di **Akitaro Daichi**,

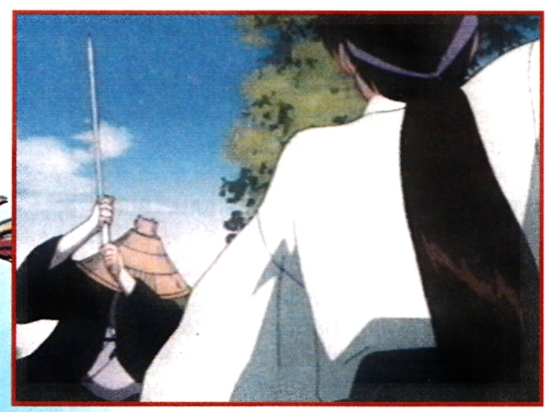


Questo povero samurai sta sperimentando sulla sua pelle il tremendo "pugno del gatto" di Myao.

di cui già conosciamo *Jubei Chan*, *Elf Princess Ren*, *Kodomo no Omocha* e *Ima soko ni iru boku*, e qui mantiene gli standard a cui ci aveva abituato. Cito Totoro (per danni? NdR) da benkyo! 9 "[...] ha dato prova di notevoli capacità narrative" (ti sei sprecato NdTotoro).
Il character design è ad opera di **Hajime Watanabe**, che già aveva lavorato con Daichi in *Ririka*, che ha reso i personaggi di Ran e Myao molto "kawaii", anche se ciò è un po' lontano dalle produzioni in cui è associato lo Studio Madhouse (lì, in genere, i personaggi sono massicciissimi!); inoltre i







Una mezza dozzina di guerrieri contro una povera fanciulla indifesa (mica tanto, li fa fuori tutti in due secondi… NdR).



comprimari e le comparse sono un po' troppo "improvvisati", poco pensati.
Interessantissima è la colonna sonora. La sigla iniziale "Kazemakase" è una presa in giro delle vecchie canzoni "enka" d'apertura dei telefilm Jidaigeki, piene di strumenti tradizionali e canti strappalacrime. Esilarantissimo il momento in cui la cantante va in un vibrato sguaiato (sembra una di quelle canzoncine di Yattaman). La sigla finale "Kazemakase 2" (originalissimo come titolo, eh?), invece è nella classica tradizione J-Pop, come dire che in 20' si

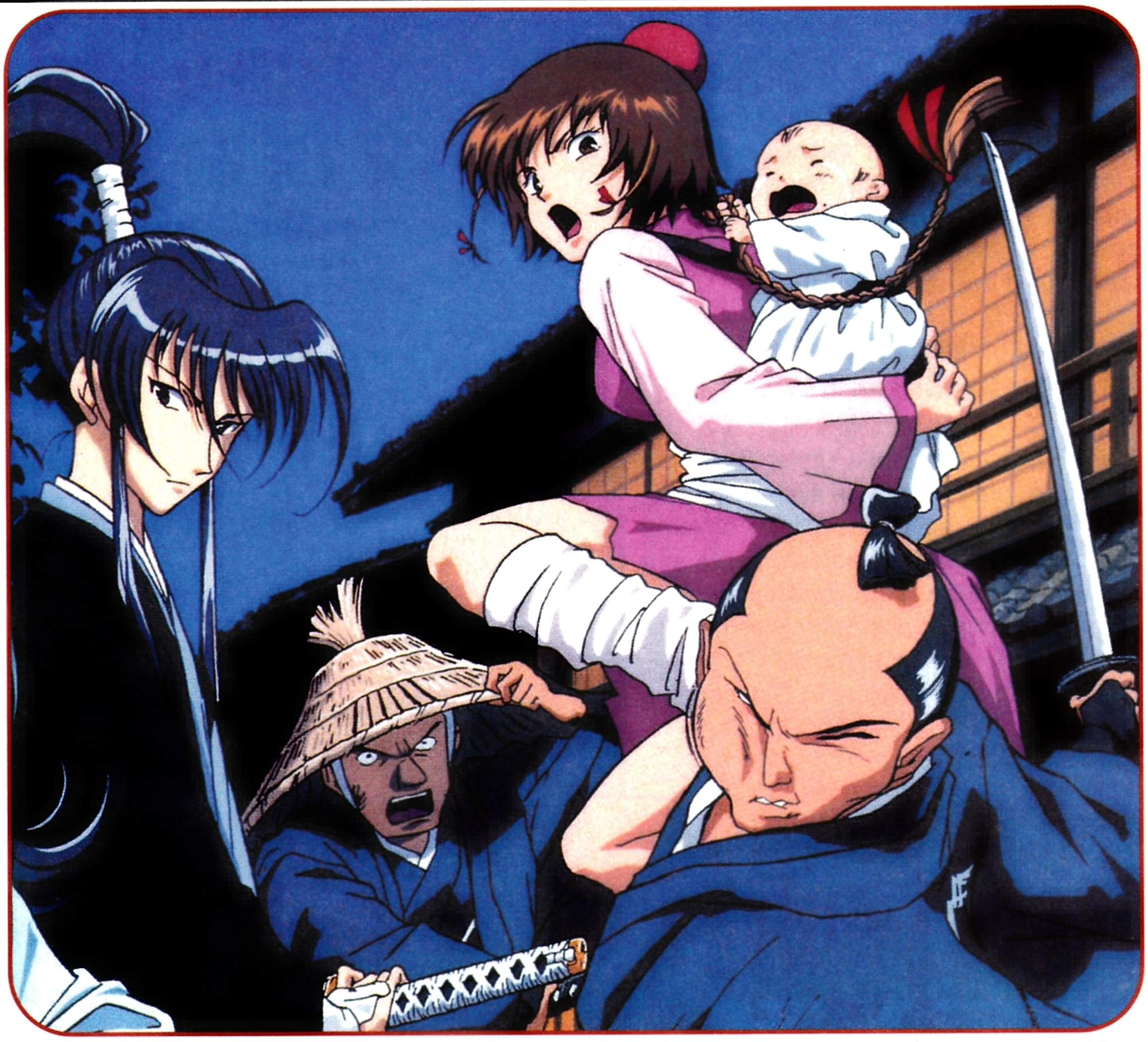
Ran e Myao in una scena di vita quotidiana.





va "dall'antico" al "moderno". Molto strane le musiche di sottofondo che sono troppo attuali come stile per il genere samurai, risultando "stonate" in un cartone ambientato a quell'epoca. E prima di concludere vi lascio con una curiosità: nel telefilm Arabenbo Shogun, l'eroe *Yoshimune Tokugawa* uccideva le persone passandole al filo di lama della spada senza far versare una goccia di sangue. Ciò era dovuto allo scarso budget a disposizione, che quindi non permetteva di usare le sacche di plasma (o di Verde Troma™ NdZelig)... in questo anime accade lo stesso (e anche qui si differenzia dalle altre produzioni Madhouse, dove il sangue sgorga a fiumi...).

GIOVANNI "VACILLATOR" SANTUCCI

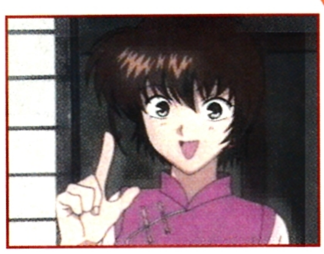


In My Humble Opinion

KazeMakase Tsukikage Ran nasce quindi da ottime premesse. Abbiamo le animazioni della Madhouse che con *Ninja Scroll*, capolavoro degli action-anime, ha posto una pietra miliare nei cartoni con samurai e affini. Abbiamo un ottimo regista che con Ima soko ni iru boku ha dimostrato appieno tutto il suo talento. Se li mettiamo insieme qual è il risultato? Un prodotto, a mio onestissimo parere, loffio! Tsukikage Ran non riesce per niente ad avere un feeling con lo spettatore: non pone l'accento né sull'aspetto violento dell'epoca (oltre al citatissimo Ninja Scroll, c'è anche il fumetto di *Vagabond* per farvi un'idea), né sulla caratterizzazione dei personaggi. Anche in *Ruroni Kenshin*, ad esempio, il protagonista è "kawaii" (sembra addirittura una ragazza), ma l'aggressività dei combattimenti e la ricostruzione storica la fanno da padrone.

In questa serie i personaggi sono di una piattezza psicologica impressionante, e l'aspetto storico è preso molto alla leggera. È vero che nasce come una serie di puro intrattenimento, ma chi sorriderà davvero? Non è certo Nino il mio amico ninja! Qui in Italia l'appassionato di storie di samurai è anche affascinato dalla cronaca del periodo storico, dalle "fotografie" della vita di quel tempo. Ben inteso che tutto ciò non vale nel caso in cui consideriamo Tsukikage Ran un anime "realistico". Se lo consideriamo invece di puro intrattenimento (che senso ha? L'intrattenimento non può essere realistico? NdMendo), allora diventa una zuppa noiosa che fa sghignazzare ogni tanto, ma niente di più. Dal punto di vista tecnico è ben fatto, certamente, ma è come se ci fosse qualcosa di stonato. Eccezionale la sigla iniziale... ma vale da sola il tutto? Sicuramente no. Per i samurai andatevi a rivedere Ninja Scroll (anche *Yoma, la stirpe delle tenebre*, aveva un fascino ninja... NdMendo).







b! TSUKIKAGE RAN

animazioni	8
disegni	6
musiche	5
trama	4
regia	7

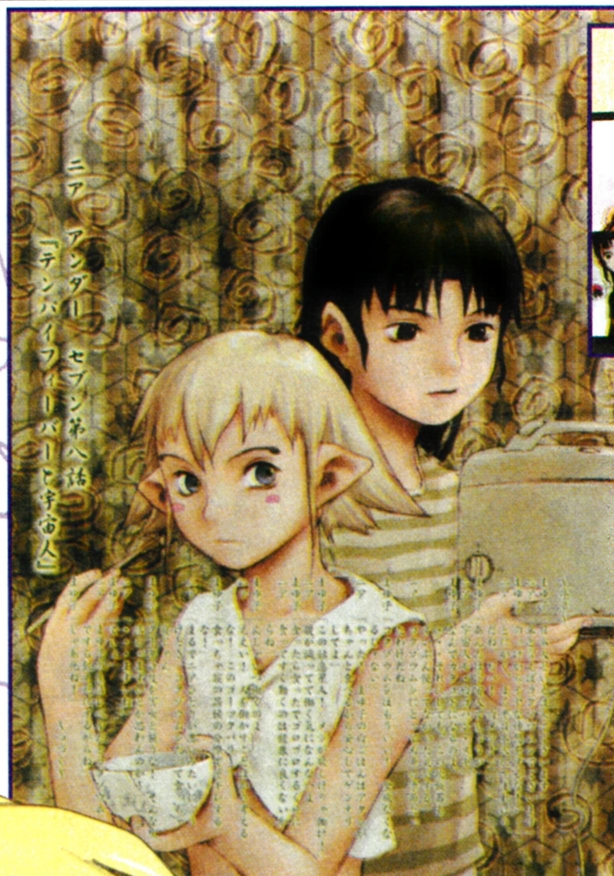
+ È animato dalla MadHouse
+ Personaggi "kawaii"
+ Grande sigla iniziale

– Noioso
– Non chiaro

IN DEFINITIVA... 3

Per i samurai andate da un'altra parte...

Una delle serie TV più “alternative” degli ultimi tempi è sicuramente *Lain*, recentemente pubblicato anche in Italia. Dagli stessi autori (*Yoshitoshi Abe* e *Takuya Sato*) è ora in trasmissione, sul canale satellitare *Wowow*, la serie intitolata ***NieA_7***. Un titolo alquanto curioso, sopratutto se consideriamo che non è altro che il nome della protagonista.





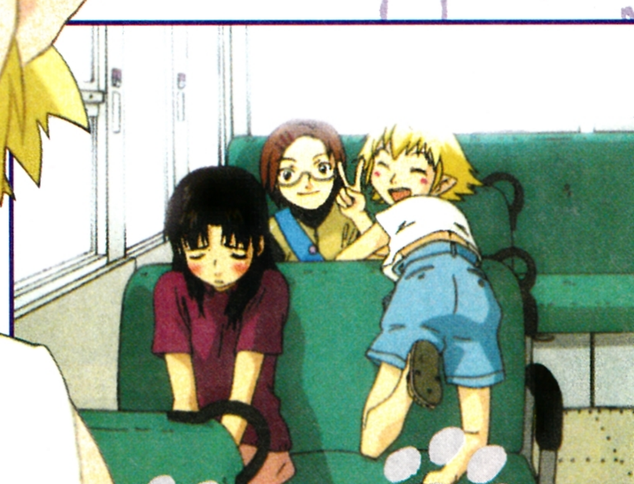
NieA_7 e Mayuko in un’illustrazione pubblicitaria. Sullo sfondo si possono vedere gli altri personaggi della serie.

Un po’ di trama (solo un pochino...)

NieA_7 (pronunciato Nia Under Seven), o più brevemente *Niea*, è un’aliena. Atterrata sulla terra ha rapidamente fatto amicizia con una ragazza di nome *Mayuko*, e si è stabilita in casa sua (arrangiandosi... dorme nell’armadio assieme al suo gatto, e ogni tanto, nel sonno, lo morde!).
Le due si trovano a vivere in Giappone, in una città piuttosto cara, e visto che non hanno una lira devono ingegnarsi per tirare avanti. Mal comune mezzo gaudio, come soleva dire il buon vecchio Zio Paperone: non sono le uniche ad avere problemi di questo tipo.
Niea infatti non è l’unica extraterrestre “in visita”, c’è un’intera banda di alieni che si è stabilita da noi e “tira a campare” facendo i mestieri più vari. Uno degli alieni (il capoccione indiano che potete vedere nel filmato, non ricordo come si chiama) mette su prima un *kombini*, un minimarket aperto 24 ore su 24 (un indiano che gestisce un minimarket 24h... dove l’ho già sentita, questa? NdHomer), poi un bagno pubblico extraterrestre (la pubblicità non fa mai male) che riscuote grande successo... fino a che non si scopre che le foglie utilizzate per aromatizzare l’aria sono di Erba Spinella!!!
Tuttavia le cose non sono così semplici come sembrano (perché, a te sembrano semplici? NdMendo): *Chiku*, un’amica di Mayuko, è profondamente appassionata di ufologia (gira con un portatile marchiato SETI), e assiste per caso all’atterraggio del disco di Niea. Da quel momento la ragazza sarà una presenza costante nella vita di Mayuko & Co.



Serio o faceto?



Chi ha visto Lain ed è rimasto impressionato dalla sua cripticità, potrà forse pensare che anche NieA_7 sia altrettanto ostico e involuto... beh, niente di più sbagliato. Come gli stessi autori hanno dichiarato in un’intervista, dopo Lain volevano “scaricarsi” lavorando a qualcosa di più leggero. Per quanto, se è vero che in Lain c’è un lato (piccolo) più giocoso, anche in

Nie

NieA_7 è possibile riscontrare qualche sfaccettatura più seria e profonda.



In effetti, come trama vera e propria c'è poco o niente: questa banda di alieni arriva sulla terra e si adatta a modo suo, creando casini agli autoctoni e generando situazioni spassose a non finire. Canovaccio già visto e rivisto, praticamente esaurito nella sua interezza già da Madama *Takahashi* con *Lamù* (per quanto il paragone diretto Niea-Lamù è in odore di blasfemia). Il grosso del divertimento sta nelle situazioni che si vengono a creare di episodio in episodio, e nel carattere stesso dei personaggi. Niea, ad esempio, sta a metà fra *Ed* di *Cowboy Bebop* e un essere umano... E poi c'è la nonnina, che vince il torneo di videogames perché ha un tremito perenne alle mani e quindi riesce a premere i pulsanti MOLTO velocemente.



Tecnica e altro

Venendo al lato tecnico, NieA_7 è il classico "anime Pioneer" (anche se non è esattamente della Pioneer): character design semplice ma piacevole, colori pastello molto carichi, colonna sonora gradevole ma non eccelsa, a parte la sigla iniziale, che personalmente considero un abominio. Però quella finale è molto carina... Le animazioni soffrono di una certa carenza di fluidità, ma se consideriamo che il sottotitolo (dovrebbe essere visibile nel filmato su CD) è "Domestic Poor@nimation"...

Le possibilità che in futuro arrivi anche in Italia sono, secondo me, abbastanza alte, anche se solo in videocassetta. Per la mia opinione personale basta che leggiate il commento qui sotto, ma vi dico da subito che non è certo il titolo che aspetto con maggior impazienza.

CLAUDIO "TOTORO" ALVIGGI

In My Humble Opinion

Personalmente non ho apprezzato NieA_7 più di tanto. Certo, ci sono a volte delle gag carine, ma in generale gli sforzi del cartone per far sorridere lo spettatore mi lasciano abbastanza indifferente. Forse è che non comprendo appieno la comicità giapponese, ma ho la netta impressione che gli autori intendessero farne un cartone "alternativo"... beh, se è così sono stati proprio sfortunati, perché da un confronto diretto (inevitabile) col peso massimo del genere, *FLCL*, NieA_7 ne esce con le ossa rotte.
Secondo me piacerà a chi apprezza i cartoni leggeri e poco impegnati, come per esempio *Tenchi Muyo* o *El-Hazard*. Niente di che, solo che io non rientro nel novero, e visto che qui ci devo scrivere la MIA opinione... spiacente, rimandato a settembre!



b!

niea_7

animazioni	6
disegni	8
musiche	6
trama	6
regia	7

+ Bei disegni
+ La protagonista è simpatica e fuori di testa

– Le gag non fanno ridere... non molto
– Trama inesistente

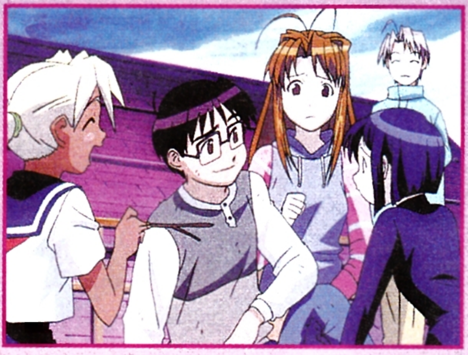
IN DEFINITIVA... 6

Buono per una mezz'oretta, non di più...

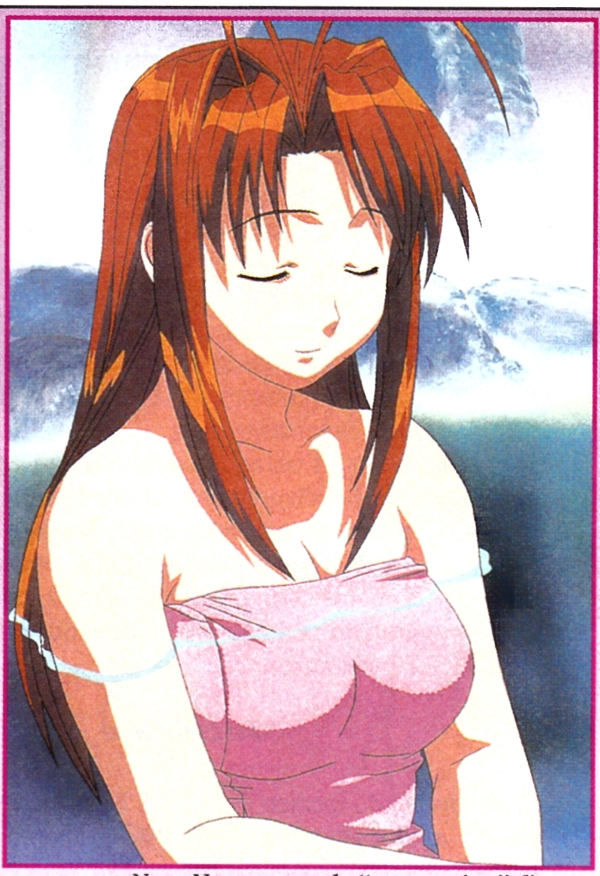
©NieA_7 Production Committee

love hina

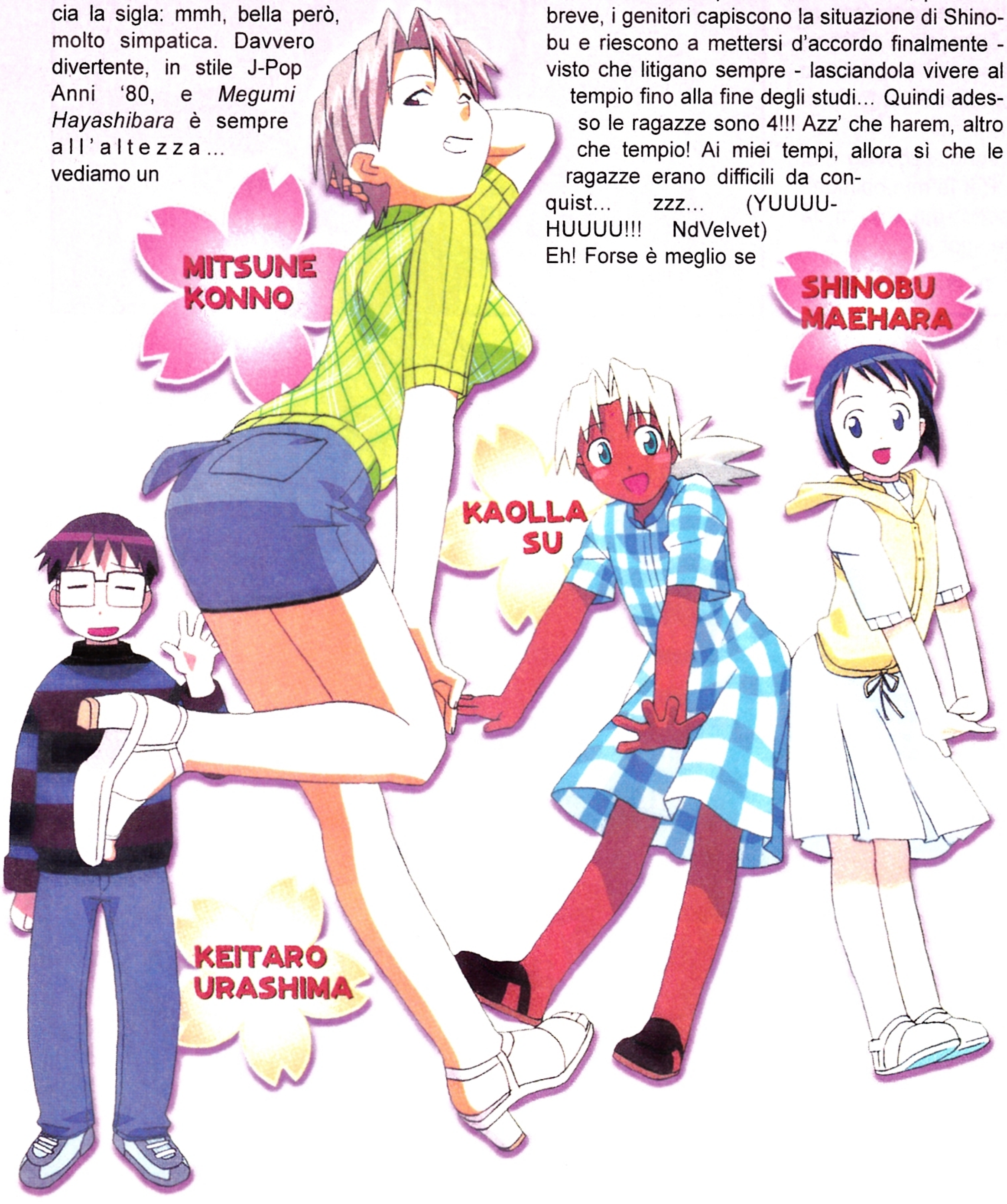
©Kodansha/Love Hina Project-TV Tokyo

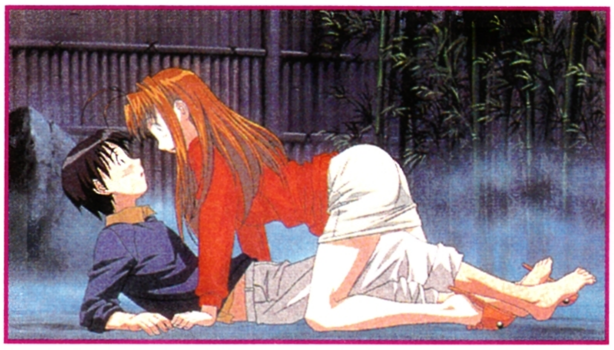


Come disse un illustre uomo, "Non perdonerò mai a Noè di aver imbarcato anche una coppia di zanzare!". Non passa una notte che non venga svegliato dal loro irritante ronzio... ma nonostante tutto, senza aver dormito per giorni alla ricerca di quella zanzara ninja, riuscirò a recensire questo anime! Ce la farò! Ne sono sicur... zzz... Ehm, non mi guardate così, cercate di capirmi! Non dormo da notti, sono uno straccio, il caldo, l'umidità e la zanzara ninja mi perseguitanoooo!!! Ok, ok... sono un eroe, lo so, riuscirò a parlarvi di Love Hina: ecco, metto la cassetta nel videoregistratore, premo pl... zzz.... (SVEGLIAAAA!!! NdZelig) Urgh! Ehm... ok, comincia la sigla: mmh, bella però, molto simpatica. Davvero divertente, in stile J-Pop Anni '80, e *Megumi Hayashibara* è sempre all'altezza... vediamo un po' allora: c'è 'sto tizio, ***Keitaro***, che vive a causa di eventi da definire in un tempio alla periferia di Tokyo insieme ad altre 3 ragazze... beh, che cul... zzz... (WAAAAAAAA!!! NdVacillator) Ah! È fortunato, eh? Ehm, la storia cambia toni, e sembra spostare la sua attenzione su una ragazza fragile, che non sembra riscuotere molto successo in classe. Pare sia triste perché si deve trasferire in un'altra città con la famiglia... oooh, che sguardo triiiste. ***Shinobu*** (questo è il suo nome) fa la conoscenza di Keitaro quando scopre che quest'ultimo la sta ritraendo in un disegno mentre lei è seduta su una panchina... Alla fine, per farla breve, i genitori capiscono la situazione di Shinobu e riescono a mettersi d'accordo finalmente - visto che litigano sempre - lasciandola vivere al tempio fino alla fine degli studi... Quindi adesso le ragazze sono 4!!! Azz' che harem, altro che tempio! Ai miei tempi, allora sì che le ragazze erano difficili da conquist... zzz... (YUUUU-HUUUU!!! NdVelvet) Eh! Forse è meglio se vi illustro un po' le ragazze che vivono con Keitaro, che dite? Allora, abbiamo ***Naru Narusegawa***, dall'aspetto molto simile a Belldandy, che è della stessa età di Keitaro, alta, bionda, e dice (quasi) sempre sì... purtroppo sarà bocciata all'esame di ammissione all'Università a cui si è iscritto Keitaro con successo. ***Kaolla Su*** è la più piccola del gruppo, cucina uno schifo e predilige i piatti piccanti, scura di carnagione, assomiglia vagamente a Ed di Cowboy Bebop. ***Mitsune Konno***, la più "matura" fra le ragazze che vivono al tempio, ha gli occhi a mandorla così stretti che sembrano chiusi, capelli corti e atteggiamento almeno nelle prime puntate da mamma del gruppo. Di Shinobu ne abbiamo già parlato, vi basti che è timida e riservata. Chiude in bellezza (per il momento... dalla sesta puntata si farà la conoscenza di un'altra "strana" ragazza...) ***Motoko Aoyama***, tradizionalissima ragazza dedita al Bushido di altri tempi, dal carattere forte e autoritario. Dicevamo, al tempio la vita scorre felice, finché non torna la micidiale Motoko Aoyama, abile spadaccina capace di tecniche che ti scaraventano a metri di distanza con la sola forza dello spostamento d'aria della spada... Il suo rapporto con Keitaro però non sembra molto amorevole, ma più avanti credo che cambierà. Machebello machebello, una serie televisiva così fresca non capitava da un po' sulle tv giapponesi! Il sonno mi è quasi passato! Ne approfitto per dirvi qualcosa in più: gli episodi di Love Hina scorrono ognuno in



Naru Narusegawa, la "protagonista" di Love Hina, in un momento di relax.





b!

Love Hina

animazioni	7
disegni	6
musiche	6
trama	7
regia	8

+ Situazioni divertenti
+ Tecnicamente ben realizzato
+ Personaggi simpatici

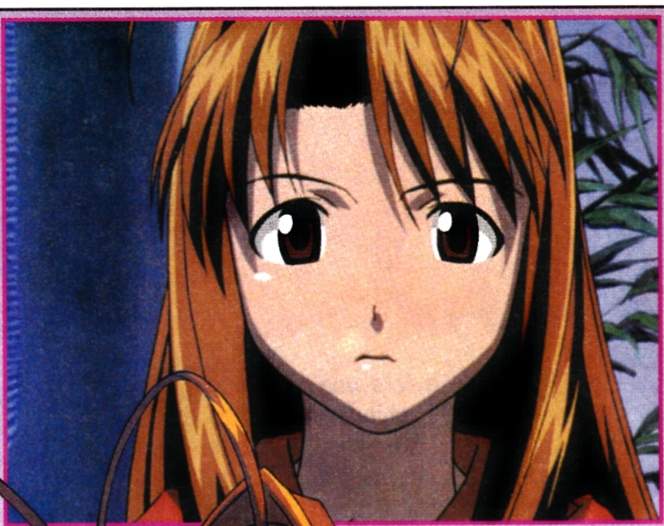
– Forse troppi personaggi?

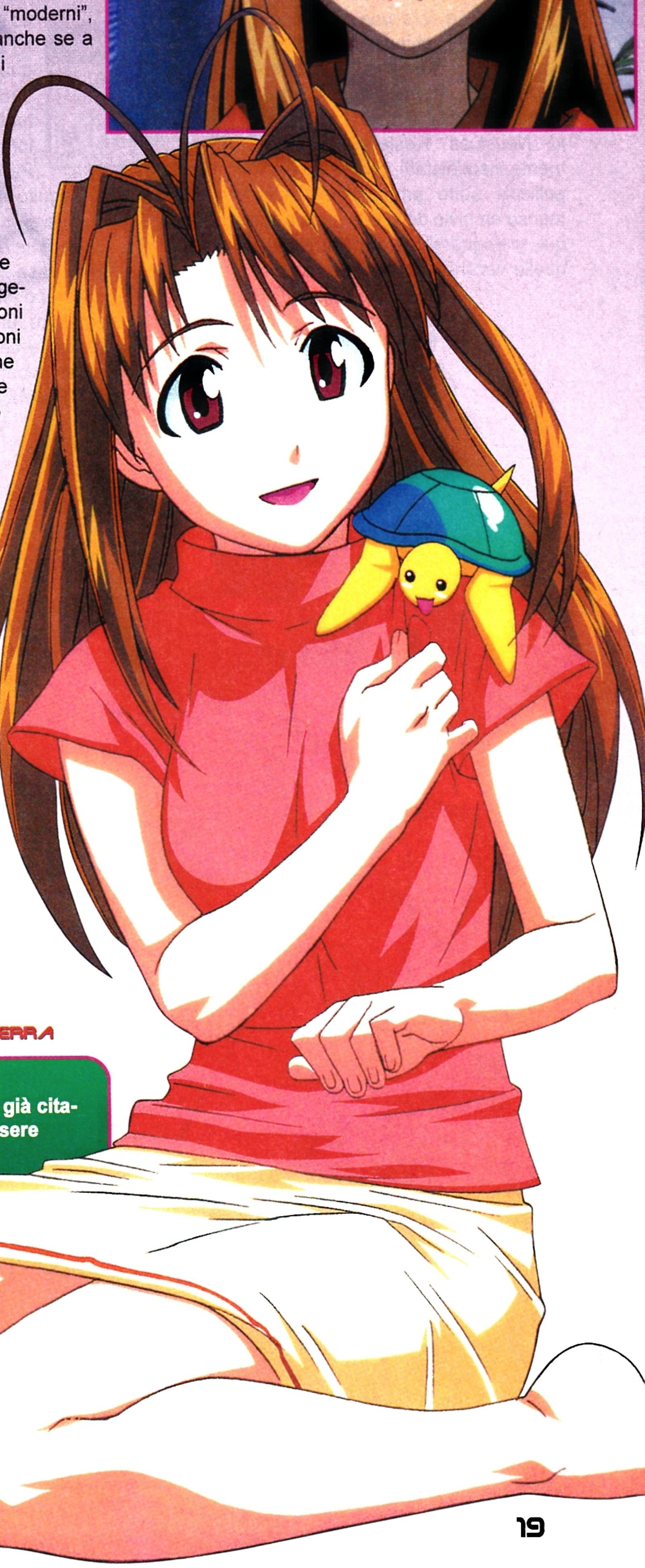
IN DEFINITIVA... 7

Una commedia fresca e vivace

maniera diversa dagli altri, mantenendo lo stile base, che è molto fresco e vivace. Ci si può imbattere in episodi come il terzo, dove l'inizio stile "film muto di samurai", con tanto di effetti di pellicola rovinata e dialoghi scritti, è una vera chicca per gli amanti delle particolarità... bellissimo anche lo stacco "jungle" che ti catapulta nel tempo attuale... anche il resto dell'episodio scorre in maniera mistica e misteriosa, quasi quanto i bellissimi episodi introspettivi della serie di Lamù... non pensate però che Love Hina non abbia una sua personalità: nonostante prenda a piene mani da serie ispiranti come *Oh, mia Dea!* e *Ranma 1/2*, riesce a rielaborare il classico rapporto tra ragazzo sfigato/timido e ragazze affascinanti/smaliziate in maniera tutta sua, dove ogni personaggio ha sue caratteristiche ed è gestito in modo da avere nel contesto, anche se spesso solo in maniera secondaria, un suo fine: Kaolla, ad esempio, non serve praticamente a niente se non a far sorridere lo spettatore di tanto in tanto... Naru invece, come si capisce nel doppio episodio 5-6, è quella che ha più legame affettivo di tutte con Keitaro (che di cognome fa "Urashima"... e più avanti apparirà anche una strana tartaruga... non vi ricorda niente?) (Gamera? NdVacillator). A proposito degli episodi 5 e 6: Keitaro e Naru viaggiano praticamente insieme senza saperlo, visto che i due rompono gli occhiali ad inizio viaggio e per la maggior parte della sua durata si ritrovano a condividere molti momenti senza sapere chi sia l'altro! Le altre ragazze poi partono alla ricerca dei due, dispersi nell'oceano, e per finanziarsi il viaggio ricorrono a piccoli lavori, esilaranti e saltuari... Il risultato è divertente davvero, anche grazie alla regia, molto pensata e attenta ai particolari. I personaggi forse all'inizio sembrano troppi, infatti non si riesc... zzz... (WHOOOOOOOOOOO!!! NdVelvet). Ehm, n-non si riesce a ricordare ognuno che "ruolo" abbia, ma più avanti sembrano parte di un gruppo in stile Sailor Guerriere o simili... tecnicamente la serie è forse un po' carente sotto il punto di vista delle ombreggiature, messe quasi a casaccio, mentre il resto è su buoni livelli: disegni ben colorati e abbastanza "moderni", fondali pastello morbidi e profondi (anche se a volte troppo ripetuti nelle scene di azione) e regia che muove entrambi in maniera impeccabile. Musicalmente invece siamo pieni di alti e bassi, visto che a volte si ricorre a qualche suono di pianola per riempire l'atmosfera (e il risultato è scadente), mentre altre si arriva al sinfonico o alla disco dance sfrenata e ricercata, dando così un effetto eterogeneo alla colonna sonora. Le animazioni rientrano nella media delle produzioni del momento, ma in alcune scene (come i continui pestaggi da parte delle ragazze al "povero" Keitaro) sorprendono per la fludità di alcuni gesti... insomma, come vedete, la buccia, l'involucro, l'impalcatura tecnica, c'è... Bisogna porsi qualche domanda fondamentale: siete appassionati di commedie scolastiche/sentimentali un po' fuori di testa stile Ranma, Lamù e Oh, mia Dea!? Vi piace la comicità spicciola, ma addobbata da ricercate situazioni in un campo in cui è difficile dare qualcosa di nuovo? Sembro un piazzista di pentole? Se avete risposto sì alle prime 2, allora Love Hina potrebbe essere l'anime della vostra vita! Beh, per me adesso è arrivato il momento del meritato riposo, finalmente riuscirò a dormir... zzz... (pss... al mio 3 gli urliamo in coro nelle orecchie, ok? NdVelvet)

MARCO "MENDO" GUERRA





In My Humble Opinion

Sicuramente un anime commerciale sì, ma anche ben realizzato! Se escludiamo il già citato FLCL (ripeto, BELLISSIMO)(e che comunque è un OAV), Love Hina potrebbe essere la migliore serie del momento. Le caratteristiche dell'anime che di solito piace anche in Italia ci sono tutte: azione (ma non troppa), amori, comicità demenziale mooolto giapponese, belle ragazze, situazioni assurde, bei disegni, animazioni più che sufficienti... Lamù e Ranma hanno fatto scuola, e sono nate molte produzioni sulla loro scia, ma ripeto, è difficile trarre qualcosa di nuovo da un genere così inflazionato, ci riuscì il maestro Hideaki Anno nei primi episodi di Karekano, ma poi... Ecco allora Love Hina, che non raggiunge la varietà di situazioni di Uruseiyatsura, che comunque può contare su una quantità di episodi molto maggiore, ma si difende bene. Non credo che ci vorrà molto prima che qualcuno dei classici importatori di cartoni in Italia noti Love Hina (forse l'ha già notato?), quindi spero di vederlo in italiano molto presto. E credo che la cosa farà piacere a tutti!

©Tatsunoko Production

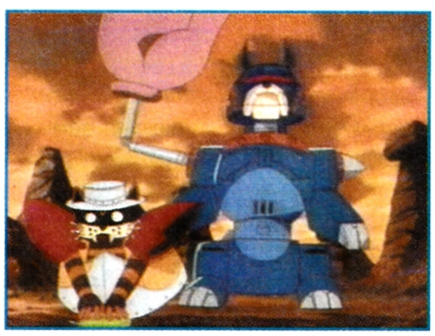
Kiramekiman キラメキマン





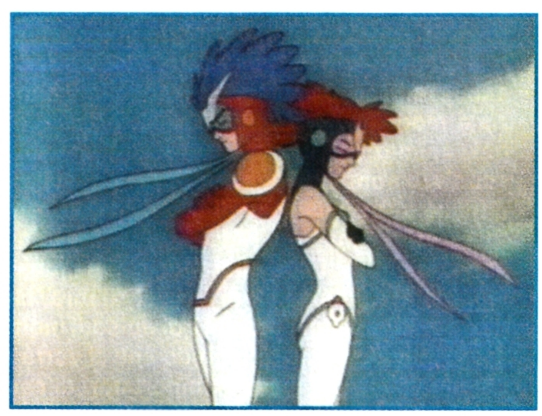
Provate a fare una petizione alla RAI, chiedendo a gran voce che rimandino in onda *Mazinga Z*, oppure il conosciuto lungometraggio di *Hayao Miyazaki*, *Nausicaä*. Resterete sicuramente insoddisfatti, poiché quelle pellicole sono probabilmente perdute nell'immenso archivio della rete statale. Certo, nessuno qui si sognerebbe di chiedere un "remake" di quelle vecchie glorie. Non seguono invece questa logica *TV Tokyo*, l'inossidabile *Tatsunoko* e i teledipendenti nipponici, i quali, al pari dei loro confratelli statunitensi, fanno pesare il loro potere sull'Auditel. Pare infatti che, proprio in seguito alle pressanti richieste degli affezionatissimi fan delle *Time Bokan series*, i boss della casa di produzione dell'Ippocampo si siano decisi a trasmettere una serie televisiva nuova di zecca (e celebrante il nuovo millennio, come appare dalla sigla iniziale) dedicata a quella commedia intrisa di nonsenso e celebrante le (dis)avventure del trio più simpatico di tutta l'animazione in assoluto. Le T.B.S., andate in onda nel 1975 e conclusesi, dopo ben sette "staffette" (la prima proprio con *Time Bokan* e l'ultima con *Itadakiman* - quest'ultimo inedito, qui da noi...) nel 1983, hanno mietuto un successo senza precedenti. Mai infatti tante opere incentrate tutte su una stessa idea di base (duo di buoni, trio di cattivi/sfigati, robot zoomorfi dalla meccanica impossibile e comicità a go go) hanno dato dimostrazione di una simile longevità. Anche noi ormai, da vecchi romantici, ripensiamo allo spassosissimo *Yattaman* (Id., 1977), oppure a *I Predatori del Tempo* (*Otasukeman*, 1980), o anche a *Calendarman* (*Yattodetaman*, 1981) con sincera ammirazione e devozione (devozione? Ndr). C'è da dire che ***Kiramekiman*** (dovrebbe suonare pressappoco come "Il brillante-man") ha di certo raccolto la pesante eredità delle sue progenitrici, offrendo agli ansiosi spettatori un prodotto di tutto rispetto. Unica variante è data dal fatto che il trio Dromb..., cioè il trio ***Suka*** (e non ridete, significa "biglietto non estratto"!) è composto da poliziotti e non dai malfattori (più o meno organizzati) ai quali eravamo abituati. Cambio di prospettiva, dunque, che ci porta (adesso giustamente) a fare il tifo per la svampita ***Rouge***, per l'ossuto ***Pierre*** e lo sgraziato ***Andrè***.





La trama è molto semplice e si svolge intorno ai furti che la coppia di teenegisti (nel senso che sono teenager) ***Lip*** e ***Paf*** compiono ai danni dei facoltosi abitanti di *Organ City*, che disgraziatamente per le loro assicurazioni, possiedono dei preziosissimi manufatti con al loro interno un "Golden Eye", ossia una rara gemma di vaga fattura "gattesca" e che rientra nelle mire dei suddetti. Il compito arduo di assicurarli alla giustizia è nelle mani della polizia, che però nulla può contro gli elaborati piani di fuga del duo, appoggiati (logisticamente e materialmente) dal robot trasporto double-face che li accompagna in ogni "missione". Il Robottone in questione ha l'aspetto di un ibrido tra Mary Poppins con ombrello volante e una gattona (*Catcar* è in effetti il suo nome), mentre in assetto di combattimento si trasforma nel sornione (??? NdR) (ahò, a me è questa l'impressione che dà! NdVelvet) *Doracat* (un randagio stile Top Cat, lo ricordate?). Il trio, che è quasi sempre oggetto di scherno dei colleghi, fa uso di una volante camuffata da cane. Non manca neanche un sostituto del compianto Dokrobei, che qui ha l'aspetto di una statuetta Jomon (sì, quella con gli occhi a chicco di caffè!) su monociclo e che provvede a mandare dalla sua dimensione (il futuro?) gli accessori che i tre utilizzano sul loro mezzo per cambiargli aspetto e potenza (insomma, barano!). Inutile dire che non riusciranno mai a spuntarla sui due che, ironia della sorte, assumono in "borghese"



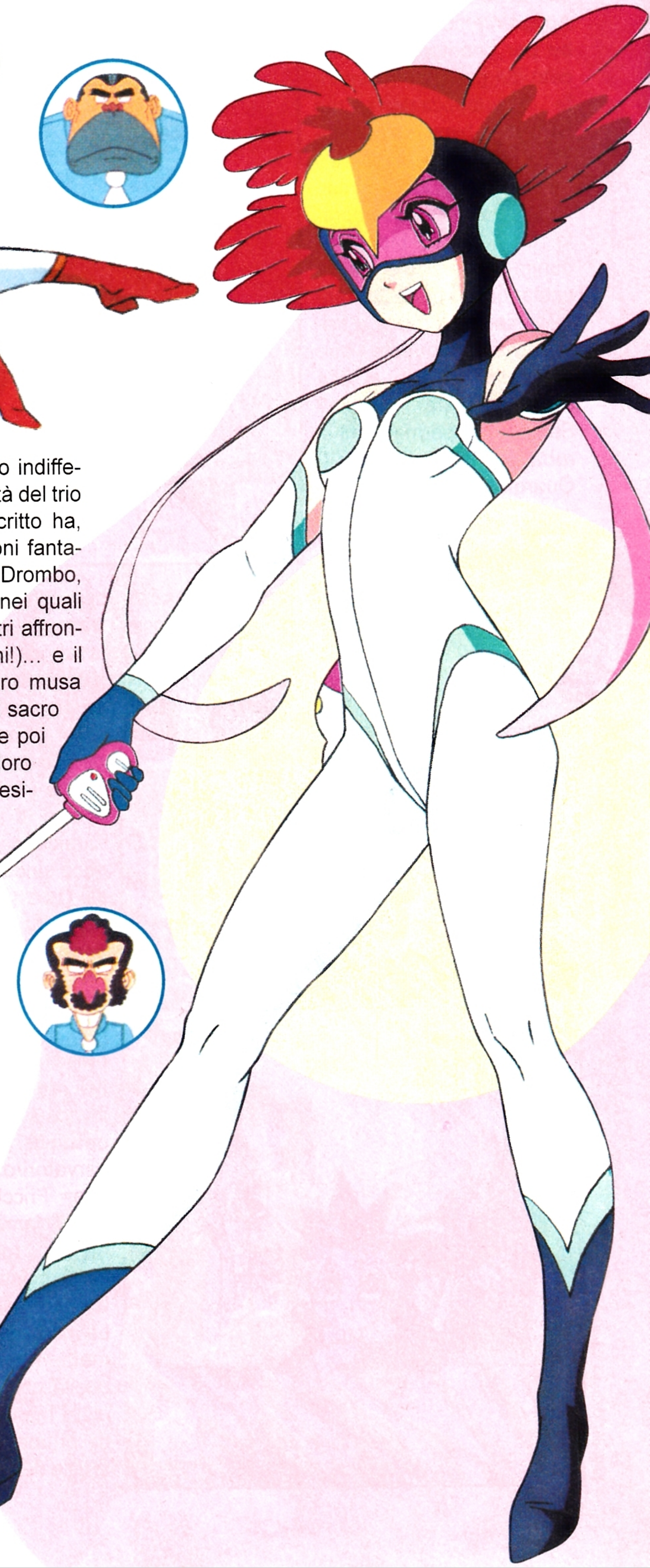


Qualcuno sa per caso spiegarmi da che parte soffia il vento?!?



In My Humble Opinion

Kira, Kira, Kirameeeki-Man! Mmm, no, non suona come Yattaman, però potrebbe essere un'idea. Scherzi a parte, Kiramekiman trasuda Tatsunoko da tutti i pori. Anche chi non l'ha mai visto prima esclamerebbe con evidente soddisfazione che è un membro delle "macchine del tempo" che ci hanno deliziato per anni e anni. Evidente l'impegno dato da uno staff di autentici veterani del settore nella realizzazione di questa ottava serie animata che promette comicità incontrollata e risate assicurate. A voi la visione!



le identità della figlia del capo della polizia (*Eau de cologne*... brrr!) e del suo "cicisbeo" (una razza estinta di uomini che adoravano platonicamente le loro amate, servendole di tutto punto).

La parte del leone (anzi del gatto) la fanno i mezzi, dove il mecha del veterano *Kunio Ogawara* ci fornisce una varietà incredibile di mezzi e meccanismi, tra lo zoomorfismo e l'antropomorfismo. Inutile aggiungere che qui tutto lo staff "storico" della Tatsunoko è presente: *Ippei Kuri* (produttore), *Hiroshi Sagasawa* (creatore e regista -sempre sia lodato!-), *Takao Koyama* (sceneggiatore, oltre che improvvisato cameraman gigante), oltre al già citato Ogawa.

Troviamo solo una piccola modifica operata da *Hutako Kamikita* (chara) nella realizzazione della poliziotta che capeggia il trio: Rouge ha i tratti fisionomici più delicati (a scapito del sex appeal), rispetto a una Miss Dronyo, mentre gli altri due hanno mantenuto praticamente inalterate (a parte l'acconciatura e i baffi di Pierre e la plastica al naso di André) le loro caratteristiche. Ritroviamo inoltre tutte quelle gag tipiche che mai abbiamo dimenticato: il maialino sulla palma (ormai simbolo della serie), i progetti alla Wyle E. Coyote, le esplosioni con teschio e tanti bei riferimenti alle produzioni Tatsunoko. Insomma, una vera Babele grafica che assale lo spettatore! Dal punto di vista acustico, invece, il tutto è fedele allo stampo tradizionalista: enka, toni militareschi e talvolta mielosi non fanno che acuire il senso di deja-vu che si ha visionando Kiramekiman.

Alla fine come si può rimanere del tutto indifferenti e impassibili alla irresistibile comicità del trio Suka? Gli unici rimpianti che il sottoscritto ha, sono dati dalla mancanza delle punizioni fantasiose che Dokrobei infliggeva al trio Drombo, compensato a mio avviso dai disastri nei quali vengono puntualmente a trovarsi i Nostri affrontando Lip e Paf (ma che razza di nomi!)... e il fatto che usino l'odioso gatto come loro musa ispiratrice (empio, non bestemmiare sul sacro idolo! NdUby). Curioso il fatto che i due poi mandino messaggi dei colpi sul sito a loro dedicato: www.kiramekiman.com (che esiste davvero!). Uno spasso!

Antonio "D.Velvet" Vittozzi

b! KIRAMEKIMAN

animazioni	8
disegni	9
musiche	8
trama	6
regia	9

+ Disegni
+ Sceneggiatura
+ Regia

– Trama non elaboratissima

IN DEFINITIVA... 8

Inossidabile comicità

MANGA





After School Adventure ©Takeshi Takebayashi

Prima cosa: Stare Mesti! Seconda cosa: qual è la domanda che in ogni rubrica, al suo esordio, si formula immancabilmente? Semplice: "a che cakkio serve 'sta rubrica?". Apparentemente servirebbe per orientarsi nel mercato dei manga attualmente in pubblicazione, ma benkyo! è bimestrale. I titoli qui riportati sono già stati rimpiazzati dai loro "numeri 2". D'altra parte se comprate un fumetto bidone il danno economico è di lieve entità, quindi potreste tranquillamente rischiare e fregarvene di queste due paginette. Allora a che serve questa rubrica? Semplice, a permettermi di rubare lo stipendio!!! Guargh Guargh!! (l'hai ammesso, eh? NdR) Uff... non si può mai scherzare con voi... allora l'avete voluto voi. Vi produrrò qui di seguito il discorso Socio-economico-culturale più palloso d'Europa dai tempi del Trattato di Yalta. Eh sì! Magari se riuscite a leggere tutto capirete anche il senso della rubrica... chi ci riesce vincerà un set completo di biancheria intima usata dal sottoscritto!

Sapete, uno dei grandi enigmi della società contemporanea è l'appartenenza politico/ideologica di una tale idea o opera. Per cui un giorno (ieri per l'esattezza) mi chiesi: ma i fumetti sono di destra o di sinistra? Qualcuno ululò con voce stridula: Forza Italia! (questa è la peggiore battuta del secolo, concedetemelo...) (io ti metterei al rogo NdMendo). Partiamo dal presupposto che prescindiamo dalla politica reale, e ci basiamo invece sulle semplici equazioni: Destra= Conservatori/ottusi Sinistra= Fricchettoni/creativi. Diciamocelo chiaramente, molti manga sono di estrema destra. Come è giusto che sia. La maggior parte dei fumetti riflette sempre quella che è la cultura più o meno megalomane di una società e ne distilla sempre i peggiori istinti, che sono anche i più divertenti da narrare e leggere. In Italia negli ultimi 25 anni sono nate tantissime testate a fumetti, tutte miseramente cadute sotto i colpi della critica nostrana. Nel senso che i critici ne parlavano come fossero capolavori, opere d'arte... e magari lo erano pure! Ma queste cose non si possono dire! I fumetti non sono quadri che, se ne parli bene, salgono di quotazione! Quando un fumetto smette di essere una semplice opera d'artigianato, viene chiamato "arte", non la vedi più in edicola, te la propongono solo in versione cartonata da libreria, diventa preda non più di lettori, ma dei pochi famigerati COLLEZIONISTI. Autori sfortunati e bravissimi come Pazienza sono divenuti delle divinità (anche grazie a un mare di pubblicità postuma di chi detiene i diritti sulle sue opere... e non voglio fare nomi...), ma chi dopo di loro ha potuto seguire quella strada? Nessuno perché i fumetti, dopo la pseudo-ondata creativa (sinistrorsa) di quegli anni, avevano perso completamente di vista l'obiettivo finale: farsi acquistare. Non c'è nulla da fare, quelli che sbraitano contro i manga, accusandoli di soffocare il mercato nostrano e di impedire il nascere di nuovi talenti italici, dimostrano solo di avere poco sale in zucca. Alla fine l'utente (come direbbe Bill Gates) va dal for-



Yu-gi-oh! ©Kazuki Takahashi

Top 10

Rieccoci con la consueta classifica per i manga. Questo mese la situazione è la seguente:

1	*Saint Seiya*	*Star Comics*
2	*Dash Kappei!*	*Star Comics*
3	*Maison Ikkoku*	*Star Comics*
4	*Dragonball*	*Star Comics*
5	*Touch*	*Star Comics*
6	*Spriggan*	*Planet Manga*
7	*Lamù*	*Star Comics*
8	*La leggenda del Re Lupo*	*Planet Manga*
9	*JoJo*	*Star Comics*
10	*Berserk Collection*	*Planet Manga*

Dati raccolti presso: Casa del Fumetto, Via Nais 19/29, Roma, Tel. 06-39749003 (www.casadelfumetto.com) e Star Shop Distribuzione, Via dell'acciaio 9, Zone ind.le Ponte Felcino (PG), Tel. 075-6919931 (www.starshop.it)

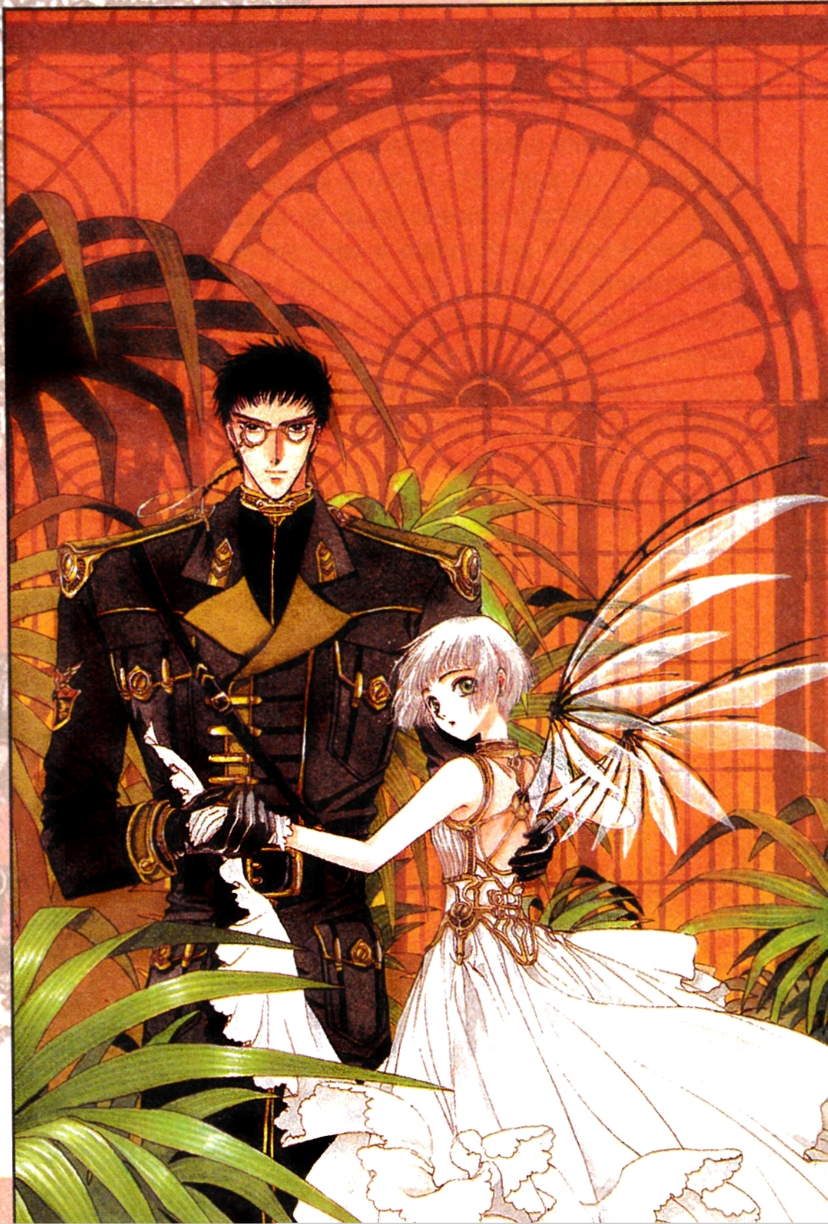
nitore migliore, ed evidentemente sul mercato ora non c'è di meglio dei manga. Miei cari critici d'arte, le vacche grasse non ci sono più. State Mesti e lasciate che la storia faccia il suo corso. Nel frattempo noi ci occupiamo dell'unico manga selezionato che ha qualcosa in comune con benkyo!... la bimestralità. ***After School Adventure***, proposto dalla **Planet Manga** a partire da luglio, è basato sul plot supersfruttato dei mondi paralleli. Un bel giorno *Okuma*, classico studentello delle superiori, viene scoperto a spiare *Fukazawa*, la ragazza dei suoi sogni, nello spogliatoio della scuola. A trarlo d'impiccio ci pensa *Selphy*, una scollacciata guerriera di un mondo parallelo che irrompe nella scena insieme al suo mostruoso avversario. Per farla breve, alla fine Fukazawa si ritrova imprigionata nel corpo di Selphy, Selphy muta le sue sembianze in quelle di Fukazawa e tutti si ritrovano poco felicemente a vivere nel mondo d'origine di Selphy, simile alla Terra ma infestato di mostri. Una storiella leggera, facile da leggere, divertente e disegnata benissimo. L'aspetto più piacevole è l'intenzione dell'autore di non prendersi troppo sul serio e accettare i propri limiti narrativi senza disdegnare qualche strizzatina d'occhio all'erotismo. In effetti non c'è una sola fanciulla in questo manga che non si spogli...



Di tutt'altra pasta è ***Yu-gi-oh!***, che sgomita nel genere "*JoJo*" sia come atmosfere che come disegni. L'impianto di base è piuttosto elementare (un po' troppo, almeno per quanto visto fino-ra) e ha come suo cardine *Yugi*, un ragazzino mostruosamente babbeo che, dopo aver risolto l'enigma di un antico gioco, diviene guardiano della giustizia. Si ritroverà così a punire tutti i cattivoni che incontrerà sulla sua strada con la vecchia regola del contrappasso, e così almeno fino al terzo volumetto. La fantasia che sta alla base delle storie è evidente, peccato solo per la loro struttura, cristallizzata su cattiva azione = punizione. Aspettiamo fiduciosi qualche cambiamento. Intenzionalmente lasciato per ultimo, ***Clover*** delle **CLAMP**. Intenzionalmente perché è la gemma del mese. Una storia steampunk/fantasy/visionaria e non so cos'altro. Il risultato di una ricerca grafica ossessiva che ha ripulito il classico tratto CLAMP da tutti gli inutili orpelli che caratterizzavano *Rayearth*, *X* e consimili. Un gioiello di arte Liberty che ruota in un mondo da belle epoque sporcato di sangue e misteri, dove la purezza della protagonista *Su* si contrappone alla violenza insensata di personaggi ermetici. Chi ama l'arte di Alfons Mucha (evidente fonte d'ispirazione), l'Art Decò e il Liberty d'inizio secolo, non si lasci scappare assolutamente questo manga. Difetti? Beh... sì... uno c'è... non ci si capisce quasi niente...

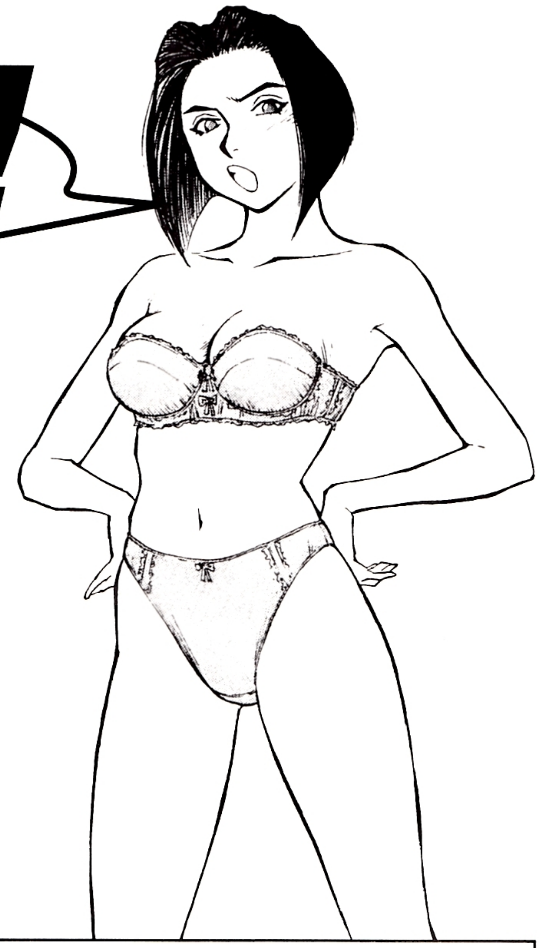
EMANUELE "ZELIG" CARBONE





©Takashi Hamori

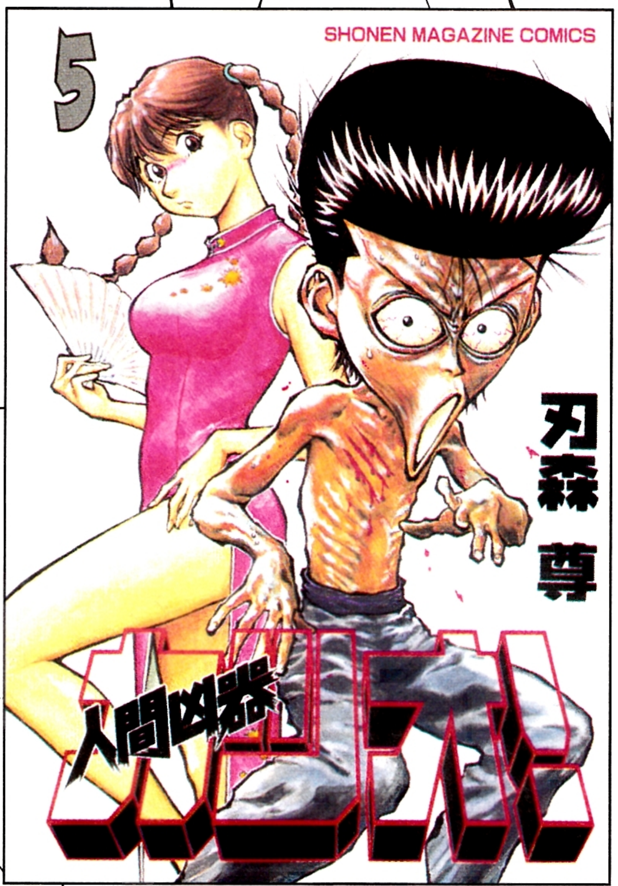
Katsuo!



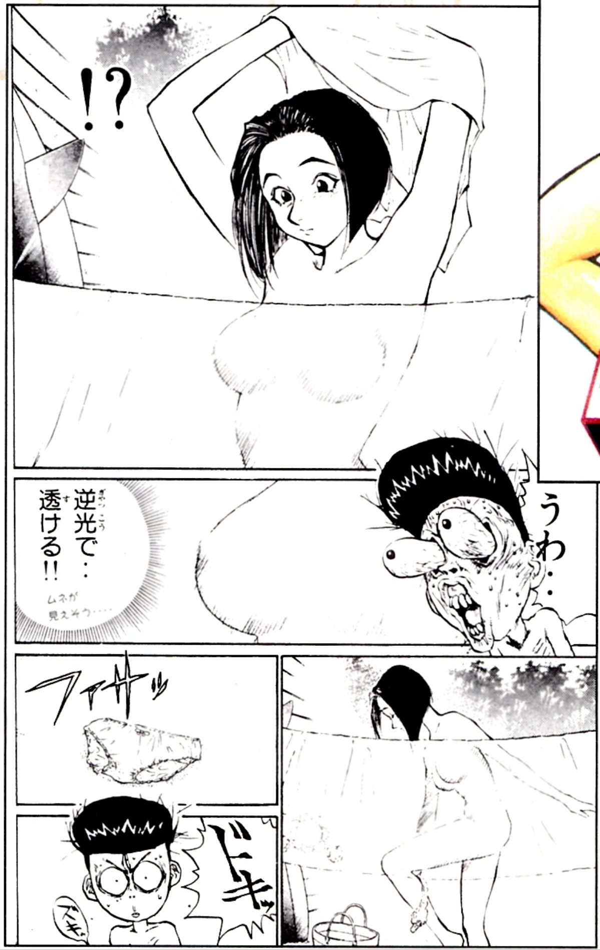
Quanto è bello dover riscrivere un articolo perché il computer ha deciso che il file non serviva più... proprio stavolta che avevo scritto un capolavoro e sentivo che avrei vinto il Pulitzer...
Vabbè, inutile piangere sulla Nutella versata (bisogna leccarla! NdMe), mi accingo a riscrivere Katsuo: l'arma umana!
Katsuo Hamada è un normale studentello liceale, piccolo e insignificante, con tanta voglia di emergere. Un bel giorno conosce, tramite Internet, la bella ***Matsuki Ryuzaki***, che è come lui appassionata di una famosa Idol. Il tempo passa, e un brutto giorno Katsuo vedrà il proprio amico ***Toshio*** vittima di una rapina. Il piccoletto non è assolutamente in grado di aiutarlo, ma l'episodio scatena in lui lo spirito guerriero (mamma mia... NdR). Decide così di imparare a combattere, e sceglie come insegnante proprio l'amica Ryuzaki. La quale si rivelerà essere una tipa ben tosta...
Katsuo è disegnato da **Takashi Hamori**, già popolare in Italia per lo schizzatissimo *Noritaka*... ma sono sicuro che già guardando le immagini avrete notato lo stile di disegno.
Quello che mi sconcerta di più è la palese differenza grafica tra i personaggi: le ragazze sono sempre arrotondate e ben messe, decisamente in carne... ma i maschi sono indescrivibili! Secchi come stecchini, vene e ossa che sporgono dappertutto, e facce in CD (Constant Deformed) sono tutti i ragazzi raffigurati in Katsuo, a partire dal protagonista.
Le scene di lotta sono un qualcosa di assurdo, assistiamo a tecniche più o meno segrete (inclusa la terrificante Tecnica della Bambola Gonfiabile!).
Quando poi non si mena con qualcuno, Katsuo è perennemente intento a provarci con l'allenatrice, o a spiarne le (notevoli) grazie.
Onestamente, però, non so cosa pensarne. Sarà che non mi piace lo stile dell'autore, sia dal punto di vista grafico che narrativo (infatti anche Noritaka mi ha lasciato indifferente), ma non riesco proprio a farmi piacere questo Katsuo. È vero che da qualche mese è pubblicato anche in Francia per i tipi della Glènat, quindi ci sono buone possibilità che venga importato anche in Italia, è vero che i gusti personali sono pur sempre gusti personali (anche se di una persona altamente qualificata e distinta come il sottoscritto), ed è pur vero che c'è chi non condivide i miei... ma si tratta di poveri stupidi che non sanno riconoscere il genio (mio) dalla follia (loro).
Andiamo, Mignolo, abbiamo un lavoro da fare per insegnare a quegli stolti chi è che comanda qui! Dobbiamo **CONQUISTARE IL MONDO**! (Zeppola, Prof! NdMignolo)

CLAUDIO "TOTORO" ALVIGGI





Una delle copertine originali di Katsuo. Già da qui è possibile vedere la particolarissima linea grafica che contraddistingue il tratto dell'autore. All'interno c'è di peggio, ve lo garantisco!



L'allenatore Ryuzaki si spoglia e Katsuo parte per la tangente (a me sembra di più un'iperbole... NdUbyIngegnere). Scene come questa sono molto comuni in questo manga, dato che il protagonista è (come spesso capita) in stato di perenne eccitazione.

OSTIA LIDO
ROMA
Via delle Canarie, 19
✆ 06/56339373
FAX 06/56341133
e-mail: dreamuno@tiscalinet.it

RIMINI
Via Sigismondo, 36
✆ 0541/786496
FAX 0541/786621
e-mail: dreamland@libero.it

DREAMLAND



VENDITA PER CORRISPONDENZA

STEEL MODELS

BANDAI STEEL MODEL

MAZINGA Z COLORED	330.000
MAZINGA Z BLACK	330.000
GRANDE MAZINGA COLORED	330.000
GRANDE MAZINGA BLACK	270.000
OVER PILDER	195.000
COMBATTLER V	430.000
COMBATTLER V BLACK	480.000
GOLDRAKE	530.000
GUNDAM RX 78 1/144	180.000
ZAKU MS-06 RED 1/144	190.000
ZAKU MS-06 GREEN 1/144	170.000
BASE PER BANDAI STEEL MODEL GX-01x	190.000

MARMIT STEEL MODEL

MAZINGA Z (40 cm.) su prenotazione	**1.500.000**
DEVILMAN GREEN	190.000
DEVILMAN BLUE	210.000
MAZINGA Z (MINI METAL n. 1)	105.000
JEEG (MINI METAL n. 2)	115.000
GETTER ROBOT(MINI METAL n.3)	125.000

UNI FIVE STEEL MODEL

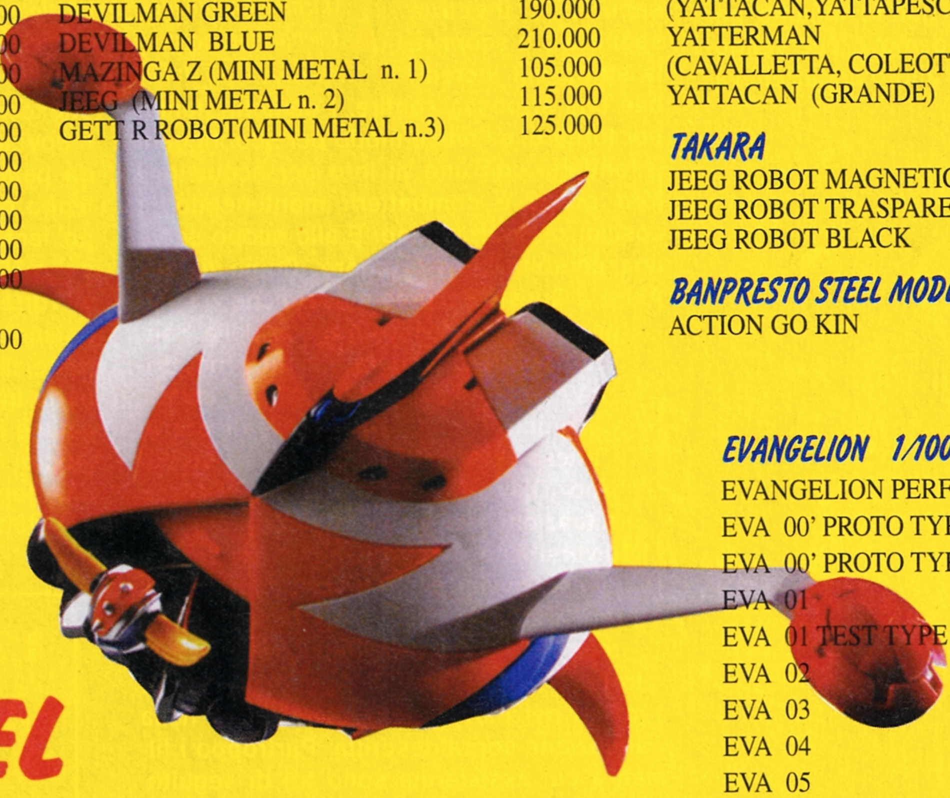
YATTERMAN (YATTACAN, YATTAPESCE, YATTAPANDA)	150.000
YATTERMAN (CAVALLETTA, COLEOTTERO.....)	150.000
YATTACAN (GRANDE)	350.000

TAKARA

JEEG ROBOT MAGNETICO	200.000
JEEG ROBOT TRASPARENTE	200.000
JEEG ROBOT BLACK	230.000

BANPRESTO STEEL MODEL

ACTION GO KIN	60.000



EVANGELION 1/100

EVANGELION PERFECT GRADE 1/60	330.000
EVA 00' PROTO TYPE (ARANCIONE)	90.000
EVA 00' PROTO TYPE (AZZURRO)	90.000
EVA 01	95.000
EVA 01 TEST TYPE	125.000
EVA 02	105.000
EVA 03	89.000
EVA 04	105.000
EVA 05	90.000
EVA 05	105.000

BANDAI MODEL KIT

Z GUNDAM PERFECT GRADE 1157 006	750.000
GUNDAM RX 78 PERFECT GRADE (1/60)	360.000
ZAKU II MS 06 S PERFECT GRADE (1/60)	330.000
ZAKU II MS 06 F PERFECT GRADE (1/60)	330.000
ZAKU MS-06 CUSTOM SET 1	99.000
GUNDAM RX 78-2 CUSTOM SET	99.000
GUNDAM F 91 (1/60)	210.000

HG 1/100

W-GUNDAM ZERO CUSTOM SPECIAL OPERATION TYPE	105.000
W-GUNDAM ZERO CUSTOM	90.000
GUNDAM H-ARMS CUSTOM	70.000
GUNDAM SANDROCKCUSTOM	70.000
SERPENT CUSTOM	80.000
TALGEESE III	99.000

MG 1/100

MSZ-010 ZZ GUNDAM	140.000
GUNDAM RX - 79 (G)	105.000
RMG - 79 GM	89.000
GUNDAM RGM 79 Q GM QUEL	105.000
GUNDAM RGM 79 N GM CUSTOM	105.000
GUNDAM RX 78 GP 02A	140.000
GUNDAM RX 78-2	99.000
GUNDAM RX 78-2 20th ann.	125.000
GUNDAM RX 78-2 trasparente	99.000
GUNDAM RX 78-3	110.000
GUNDAM GP 01 FB	105.000
Z GUNDAM MSZ-006 20th ann.	140.000
Z GUNDAM MSZ-006	105.000
ZAKU MS-09 DOM	140.000
ZAKU I MS 05B (BLU/VERDE)	95.000
ZAKU I MS 05B (VIOLA GRIGIO)	90.000
ZAKU II MS 06 R-1A	105.000
ZAKU II MS-06R-1	105.000
ZAKU II MS-06F/J trasparente	99.000



©Bandai

Devilman

Sangue! Sangue! Sangue!

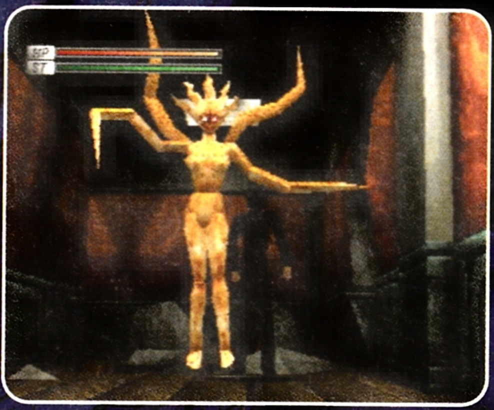
Scorre a fiumi nel Mondo dei Demoni, continue fusioni di orripilanti creature, scene di morte e distruzione, inarrestabili lotte per la sopravvivenza, l'unico credo segue i principi di sangue, forza, malvagità. Chi o cosa può arrestare questo perverso e affascinante scorrere di anime dannate? Solo le eterne glaciazioni che fecero estinguere le creature che popolavano il nostro pianeta prima dell'avvento dell'uomo, dominatore della Terra come noi la conosciamo. Noi umani, stupido cancro di questo pianeta, che distruggiamo e conquistiamo con le guerre, stiamo per assistere al ritorno dei demoni, che vengono a riprendersi ciò che a loro apparteneva: tutto. C'è solo un modo per combatterli... diventare come loro. Notte buia, in una villa lontana dalla città, in compagnia di Ryo, un amico che non rivedevi da tempo... ha lo sguardo malvagio e psicopatico di chi sa qualcosa che sarebbe meglio non sapere. Ti invita a seguirlo e a scoprire la storia più incredibile che si possa sentire. I demoni stanno per tornare, e l'unico modo per sconfiggerli è fondersi con uno di loro per acquisire i loro poteri e combatterli mantenendo la coscienza di un umano. E allo scopo serve una persona pura di cuore. Come tu sei, Akira... Questo è il presupposto che vi spinge a entrare in questo gioco della Bandai, famosa/famigerata casa produttrice di molti videogiochi tratti da anime. Il gioco si basa sugli OAV ancora in attesa di conclusione dedicati all'Uomo Diavolo, partendo dalle stesse situazioni, ma creando via via dei bivi diversi che vi spronano a continuare questa avventura. Il gioco si apre con il classico filmato in Computer Grafica, che in maniera spettacolare (ma non troppo se confrontata con altre pietre miliari per PlayStation), vi catapulta nella situazione sopra descritta. Purtroppo i filmati a cui assisterete sono tre di seguito, cosa alquanto frustrante, soprattutto se non si conosce il giapponese. Dopodiché il vostro eroe viene lasciato solo a girovagare per la villa, una enorme dimora in parte infestata dai demoni. Il vostro scopo naturalmente sarà di avanzare nei corridoi e nelle stanze senza incappare negli enormi ragni o simili che vi aspettano in determinati punti. Nelle stanze troverete oggetti più o meno utili per proseguire, dalle solite informazioni agli utilissimi kit per ridare linfa alla vostra barra dell'energia. Il sistema di comando però sarà il vostro più acerrimo avversario in questa ricerca, molto più dei demoni, visto che è realizzato in maniera orribile. Per camminare, ad esempio, non si dovrà considerare ogni lato buono per muovervi, ma solo quello superiore... quindi se siete rivolti verso nord o sud, non fa differenza per il computer... Volete camminare? Dovrete dirigere in ogni caso il control pad verso l'alto! Il personaggio si muoverà verso la direzione in cui guarda. Orripilante. Tra l'altro non si può certo dire che gli altri comandi siano semplici, anche per fare le cose più banali come saltare, dovrete ricorrere a uno psichiatra per non diventare pazzi. Ma lasciamo perdere i comandi, mentre sadicamente sogghigno pensando a quando c'avrete a che fare, e passiamo alle caratteristiche tecniche. La grafica è interamente 3D, vi muovete in spazi tridimensionali ricoperti da pattern più o meno dettagliati, come il legno o le rocce, ma gestiti in maniera un po' lenta. Anche tutti i mostri e i personaggi sono 3D, ma non sono così dettagliati come si vorrebbe. La ricerca è malcapitatamente ostacolata dal giapponese, che anche se parte di voi conosce, la rimanente sfigata parte ignora e detesta. Vi confido che però alcune icone sono valide per tutti e che gli enigmi non sono moltissimi, il che significa che dopo un supplementare sforzo dei non poliglotti, si può proseguire... Adesso risol-



Amon Devilman © Go Nagai/Dynamic Planning-SPE Visual Works



Akira, voglio dividere con te il mio segreto. Preparati a ricevere l'eredità di paura che mi ha lasciato mio padre...



Un esempio dei brutti incontri che si possono fare nelle sale della casa di Ryo. Conviene scappare, finché si è in tempo...



Mamma... Ho paura... Mamma...



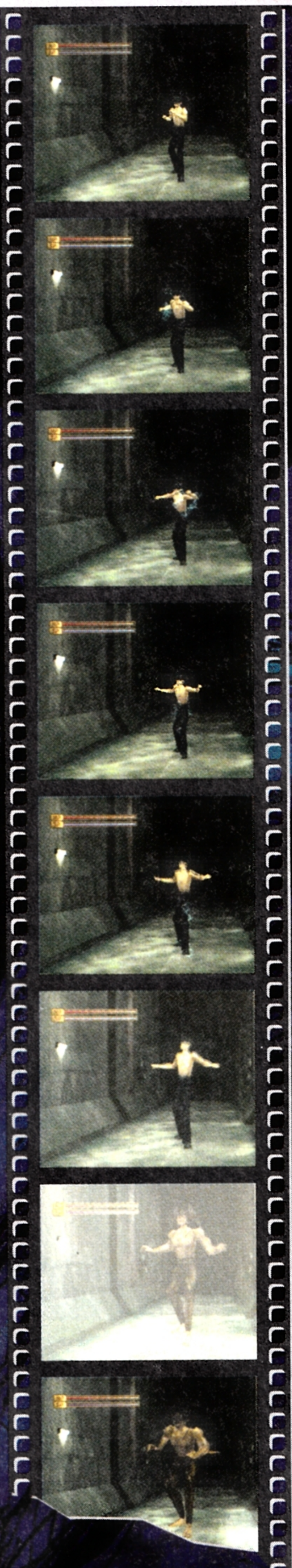
Anon Devilman ©Go Nagai/Dynamic Planning-SPE Visual Works



Devil Beam!



Questo demone ha cattive intenzioni. Ma difficilmente la spunterà contro Devilman!





vo il vostro dubbio. Vi trasformerete in Devilman abbastanza presto, anche se non avrete seguito un preciso percorso di scelte, ma i poteri a vostra disposizione da subito saranno limitati. Una serie di coincidenze vi faranno scappare da un Ryo incavolato che vi vuole sparare, combattere con mostroni grandi il triplo di voi, e arrivare alla fine in tempi non troppo lunghi, se avrete la pazienza di proseguire per tentativi nei casi in cui il giapponese diventa l'ostacolo maggiore. Le musiche sono ovviamente lugubri e cupe, ripetitive certo, ma qualcosa in più sicuramente si poteva fare. La giocabilità, come vi ho detto, secondo me è altamente penalizzata dal sistema di controllo, così come la longevità dipende fondamentalmente dalla vostra pazienza. Se riuscite a risolvere le avventure tipo *Tomb Raider* in men che non si dica, qui non dovreste trovare tanti problemi. Se siete appassionati della serie di OAV e desideravate da tempo un gioco di Devilman, pensate che qualcuno vi ha accontentati, ma che non ha lavorato a tutti i particolari come i grandi sviluppatori e così vi ritrovate con un giochino non male ma neanche eccezionale. La grafica risente della fretta, la regia, con le inquadrature da "telecamere fisse", è scadente e non sempre lascia guardare per bene ogni angolo delle stanze. Le situazioni che si creano a volte sono davvero pulp e danno un po' di stato d'ansia ma, sembro ripetere sempre la stessa cosa, il risultato globale, come per la maggior parte dei titoli Bandai che provengono da conversioni di anime, è mediocre... tendente al sufficiente se tralasciate la parte tecnica e vi immergete nel gioco con i sentimenti e i ricordi.

MARCO "MENDO" GUERRA

In My Humble Opinion

Visto che siamo su una rivista di animazione, e che quindi diamo per scontato che conosciate Devilman, tralasciamo per un attimo la frase "consigliato agli appassionati dell'anime". Qui siete tutti appassionati e il mio consiglio quindi è valido solo in parte. Direi che dovreste considerare fattori che avete sempre tralasciato: voi non avete una PlayStation!!! Oppure: odiate i giochi di avventura/ricerca horror!!! O ancora: non avete abbastanza soldi per comprare il gioco d'importazione!!! Anche: siete dodicenni e vi interessano solo i Pokémon mentre odiate Devilman, che lo comprate a fare??? E via dicendo. Solo queste sono le considerazioni da fare, perché altrimenti, anche se vi dicessi che questo è il gioco più brutto del mondo, se siete veri appassionati della serie di OAV, lo comprereste lo stesso... non è vero? E adesso lasciate che vada, voglio fondermi con il frigorifero attraverso un demoniaco sabba, così riuscirò a resistere a questo fine agosto di fuoco.

shorts

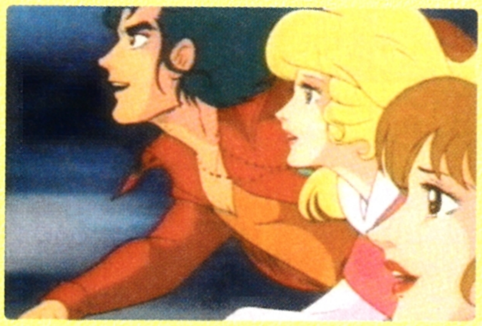
Daitarn 3



200 minuti
39.900 Lire
Dynamic

Daitarn è quel robottone dalle mille espressioni che si trasforma in aereo, pilotato da ***Aran Banjo***, coadiuvato da ***Reika*** e ***Beauty***. Non lo ricordate? Ma come, è uscito sia in edicola per *Hobby & Work* che in videoteca per *Yamato*... Ehm... Già, perché questo cartone non è la prima volta che viene raccolto. Solo che stavolta l'uscita è targata *Dynamic*, che ha rieditato l'anime presentandolo in doppia versione. Sulla stessa VHS ci sono gli stessi 4 episodi ripetuti. Una volta con i dialoghi "nostalgici" (della trasmissione in TV), e una con i nuovi, fedeli all'edizione giapponese. Logica vorrebbe che la prima versione sia quella trasmessa in TV, ma per scelta politica o condizione sfavorevole, non lo è. La versione "nostalgica" è ridoppiata dagli stessi (ottimi) professionisti che hanno curato la nuova edizione "fedele".

GIOVANNI "VACILLATOR" SANTUCCI



In una situazione culturale contemporanea, ***Daitarn 3*** è esclusivamente dedicato a quei vecchi fan che lo videro in TV e che lo ricordano con gioia. Un moderno fan di *Pokémon* avrà un forte rigetto verso questa serie che è un pochino datata in tutto: nei disegni, nelle animazioni, nel commento sonoro...

Il vecchio fan però, ammesso che non si sia già procurato la serie nelle edizioni precedenti, resterà comunque deluso... Parte del fascino di Daitarn si è persa. Personalmente credo sia colpa del nuovo doppiaggio, che risulta troppo perfetto. Nella vecchia versione, Banjo era doppiato da un maturo *Renzo Stacchi*, che lanciava urla possenti... inoltre i cattivi "Megaborg" erano interpretati tutti dallo stesso doppiatore. Ora le cose sono più "aggiustate", e a fare Banjo c'è il bravissimo *De Ambrosis*, che però non riesce a mantenere il fascino che Stacchi aveva dato al personaggio. QUESTO Daitarn 3, a mio parere, è solo una triste versione necessaria all'editore per questione di catalogo (Dynamic edita anche *Zambot 3*...). Noi del "pubblico" possiamo benissimo farne a meno.

Giudizio Globale: ●●○○○

Lupin III - Tarantola



90 minuti
29.900 Lire
Medusa

Sempre più ***Lupin***, sempre più avventura: in questo nono special televisivo non si può certo dire che si sia fatta economia di colpi di scena. Questa volta i nostri se la dovranno vedere con la gild... ehm, con la banda degli Assassini (nome molto originale, eh? NdMendo), rea di essersi arricchita oltremodo con i proventi delle sue sanguinose imprese. Certo, i danari farebbero gola a chiunque, specie se costituiti da tonnellate di lingotti d'oro, ma il famoso ladro è spinto ad affrontare la temuta organizzazione malavitosa perché qualcuno ha sparato al suo amico/rivale *Zenigata* usando la sua vecchia *Walther P38* (di cui esistono solamente due esemplari). Questa è la trama, mentre per quanto concerne i suddetti colpi di scena... beh, se la morte "clinica" di Zazà vi sembra poco, possiamo aggiungere che *Jigen* riesce a sparare senza il suo amato cappello (lasciato come esca!) e scusate se è poco! Indubbiamente il regista *Shinohara* si è adoperato in tutti i modi possibili per evitare d'annoiare lo spettatore: corse contro il tempo per scongiurare una sicura intossicazione da parte di un virus sconosciuto, riscoperta di vecchie alleanze e nuovi tradimenti del... primo socio di Lupin, fanno sì che i novanta minuti di questo prodotto volino come saette.

ANTONIO "D.VELVET" VITTOZZI



I disegni sono in linea con i tempi: i primi piani sono dettagliatissimi, mentre l'animazione perde un po' nelle scene più concitate. Non mancano mai, inoltre, tutte le gag e le situazioni al limite del credibile, tipiche di questo popolarissimo personaggio, oltre a un bel finale tragico. Niente male davvero! Integralmente, posso affermare che non è poi così male, a parte forse quella mancanza di continuità che contribuisce a fissare nelle menti una serie e non soltanto un personaggio. See U again!

Giudizio Globale: ●●●●○

Harlock Saga I



60 minuti
39.900 Lire
Dynamic

Se prendiamo una grande opera di *Riccardo Wagner* (così è scritto sul mio libro di musica del 1940) come *L'oro del Reno* e la mixiamo con un 4 piste a "Capitan Harlock! Zumzum!", cosa uscirà? Semplice: "Voglio il coniglio, prendi il coniglio...." (vi ricordate di quell'episodio di *Bugs Bunny*?)... Beh, a parte gli scherzi, l'idea è abbastanza simile. ***Harlock Saga: L'anello dei Nibelunghi – L'oro del Reno*** è una rivisitazione del capolavoro Wagneriano con Capitan Harlock & Co. come protagonisti. *Alberich*, dei Nibelunghi, ruba l'Oro del Reno, un metallo potentissimo e dai poteri reconditi, per diventare abbastanza potente da poter sfidare e sconfiggere il *Dio Wotan*, causando però il caos. Per tentare di salvare l'universo, la sorella di Alberich, *Mime*, chiede aiuto ai suoi vecchi amici che stanno sull'astronave *Alcadia*, cioè *Capitan Harlock* e la sua ciurmaglia...

Questa serie di 6 OAV è tratta da un manga di *Leiji Matsumoto*, disponibile su Internet, ed è molto diversa dalle altre storie che vedono Harlock protagonista. Il suo errare ai confini del cosmo visto come ricerca di libertà è un concetto che non viene sviluppato abbastanza. I personaggi sono tutti esecutori di copioni già scritti. Per venire incontro a queste esigenze narrative, sono stati cambiati alcuni particolari nelle storie dei personaggi, ad esempio *Tadashi* non è più il figlio dello scienziato che studiava le *Mazoniane*, ma è il figlio di un abile orafo...

GIOVANNI "VACILLATOR" SANTUCCI



L'anime è comunque di ottima fattura, il character design dei primi episodi presenta un Harlock identico al fumetto, per poi ritornare a quello delle serie animate classiche, e come colonna sonora vanta la mano di Richard Wagner che, con la sua epicità, ben si adatta all'intera opera.

Personalmente, mi è piaciuto in quanto adoratore delle opere Matsumotiane e delle innovazioni. Ma, tralasciando il fatto che sia Capitan Harlock, anche perché in realtà non lo è (è una versione di Sigfrido, l'eroe dell'Oro del Reno), la storia risulta comunque interessante, ben scandita dalla colonna sonora e coinvolgente. Forse potrebbe annoiare chi ha nel sangue ritmi da videogames...

Particolarmente interessanti i commenti presenti all'interno delle fascette delle videocassette.

Giudizio Globale: ●●●●○

©Sotsu Agency-Sunrise
©TMS-Kyokuichi Corporation-NTV
©Leiji Matsumoto-Shinchosha/Bandai Visual-81 Produce

Via B. da Montelupo, 62
Tel. 055 7326048
Fax 055 7326247

e-mail: info@visaitalia.com

VISA ITALIA

Via Casal del marmo, 750b
Tel. 06 61567336
Fax 06 61567343

www.visaitalia.com

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE DI GADGET, SOFTWARE, CONSOLE ED ACCESSORI

si fa in tre per voi

per il pubblico

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPERTS

Nasce la prima catena di negozi del settore veramente specializzati e completamente indipendenti...

...a Sassari, Roma, Milano, Napoli, Viterbo, Sanremo, Terni, Udine, Pavia, Torino, Vicenza, Firenze, Brindisi, ecc....

Per informazioni, e-mail:
e3@visaitalia.com visaitalia@iol.it
fax: 06.61567343

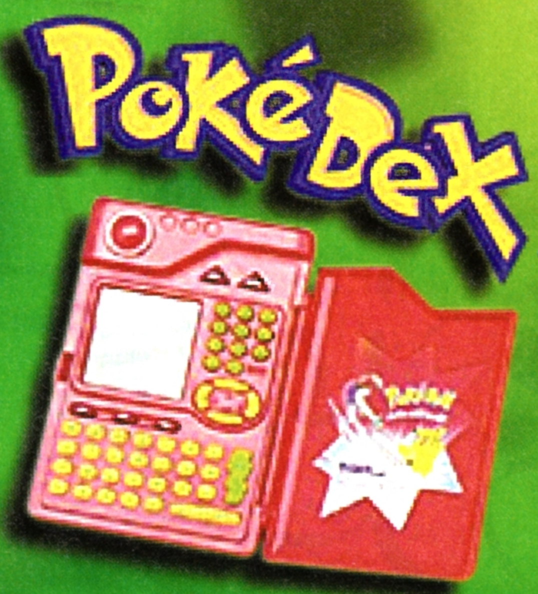
per i rivenditori

NEWAVE

Un condensato di novità e anteprime per i negozi di successo. Un Cash & Carry riservato agli operatori. Un servizio unico di prenotazioni e riassortimenti per i negozi di tutta Italia.

a Firenze:
in via B. da Montelupo, 62
tel. 055.7326048 - fax 055.7326247
e-mail: newave@visaitalia.com

IN ANTEPRIMA VI ABBIAMO OFFERTO



...

...E ADESSO SIAMO PRONTI CON I
DIGIMON

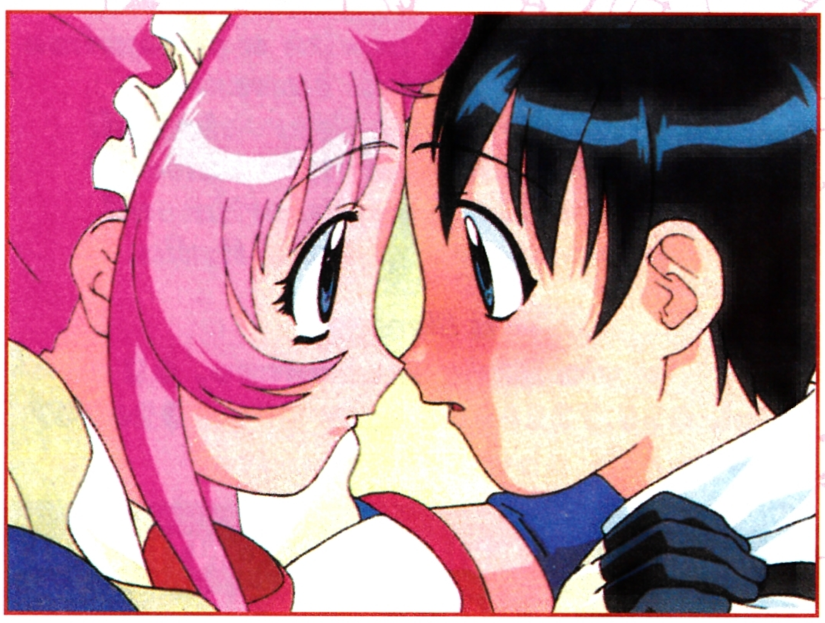


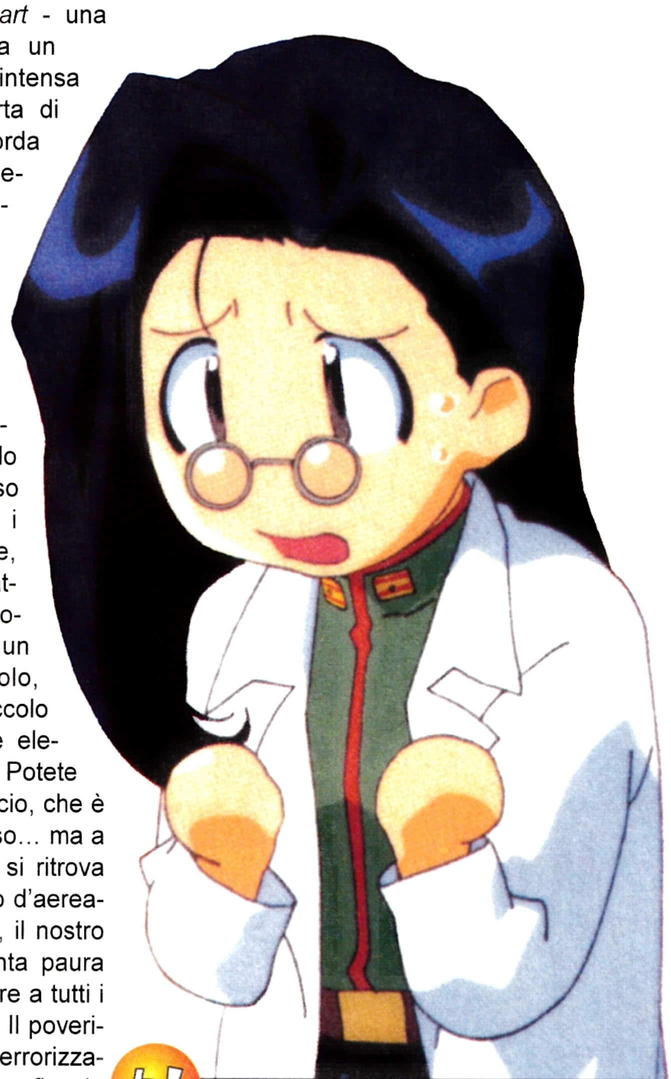
Kotetsu Tenshi Kurumi... ovvero *Kurumi, l'angelo d'acciaio*... un anime d'armi, d'amor, di cavalieri e di belle dame... e magari ora vi chiederete cosa c'entra tutto questo con il titolo... Niente, era solo un modo per attirare la vostra attenzione su questo articolo... ora se volete potete anche leggere qualcos'altro, noi abbiamo finito qua... come? Dobbiamo andare avanti e fornire maggiori dettagli sull'argomento? Se insistete proprio... vi accontentiamo, siamo buoni in fondo. Dunque, let's start!



LA TRAMA

Tutto si svolge in Giappone in un periodo storico non ben definito, sembrerebbe l'era Taisho (1912-1926)... In un laboratorio segreto lo scienziato ***Ayanokoji*** ha creato quel che crede essere l'ultima speranza di salvezza per l'umanità: una androide, ***Kurumi*** appunto, la cui vita dipende dall'*Angel Heart* - una strana sfera protetta da un tubo che emana un'intensa luce verde, una sorta di linfa vitale che ricorda un pochino l'energyst del Guymelef Escaflowne... Da qui l'azione si sposta su un gruppo di ragazzini, decisi a intrufolarsi nel famigerato laboratorio, dove si dice che lo scienziato abbia ucciso una donna per compiere i suoi esperimenti. Solo che, una volta arrivati, trovano una pattuglia di soldati che circonda il misterioso luogo e sono costretti a cercare un passaggio alternativo... Trovatolo, costringono lo sfortunato di turno, il piccolo ***Nakahito*** (sembra un bambino delle elementari!), ad andare in avanscoperta. Potete immaginare le storie che fa il poveraccio, che è già "di suo" un tipo abbastanza pauroso... ma a nulla valgono le sue proteste e così si ritrova spinto letteralmente giù per il condotto d'aereazione... Non potendo tornare indietro, il nostro cavaliere senza macchia ma con tanta paura decide di trovare a tutti i costi un'uscita. Il poverino è talmente terrorizzato da temere perfino la sua ombra, però continua nell'esplorazione di quello strano posto fino al suo incontro con Kurumi, che gli sembrava a prima vista una bambola, ma che si animerà d'incanto dopo un bel bacino - a mo' di bella addormentata! Per una sorta di imprinting, come il pulcino riconosce nella prima persona che vede il proprio genitore, così Kurumi individuerà in Nakahito il suo





b! **KURUMI**

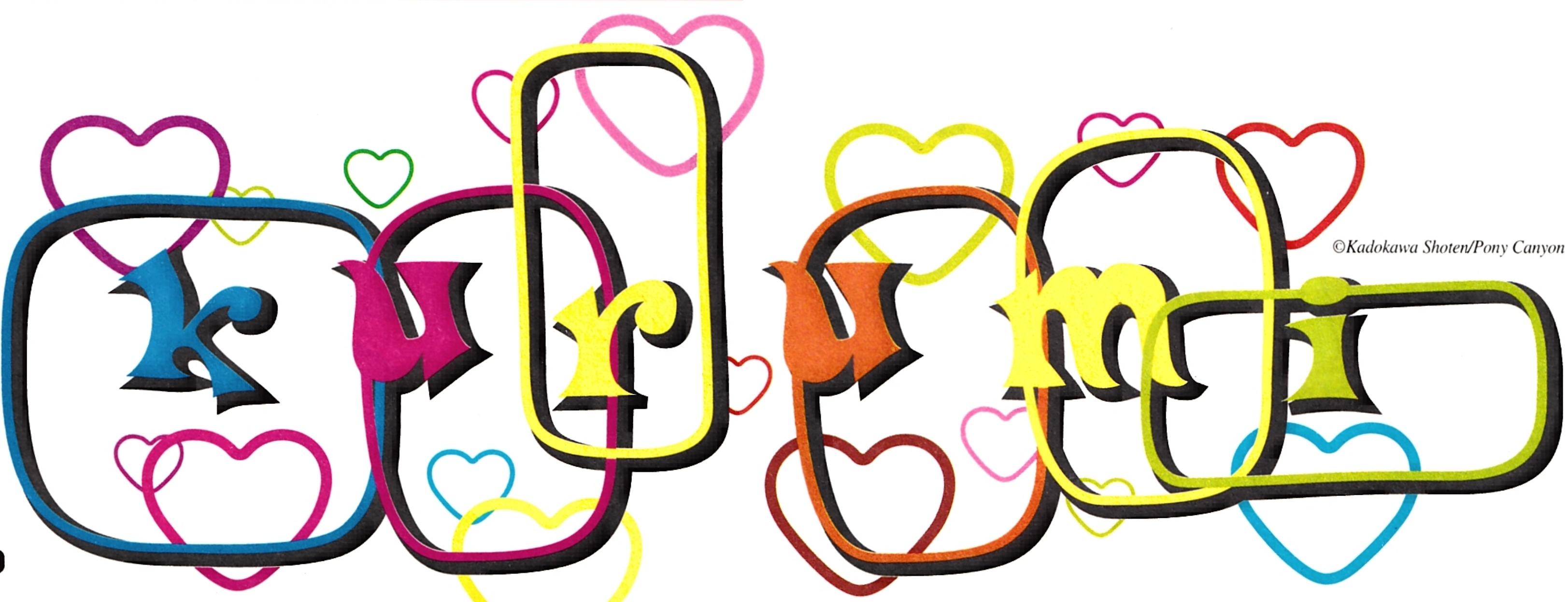
animazioni	7
disegni	7
musiche	7
trama	5
regia	6

+ L'opening è proprio caruccia!
+ Largo uso di Super Deformed!

– La voce di Kurumi è troppo kawaii
– Trama banale, scontata e già vista

IN DEFINITIVA... 6

C'è di mooolto meglio...



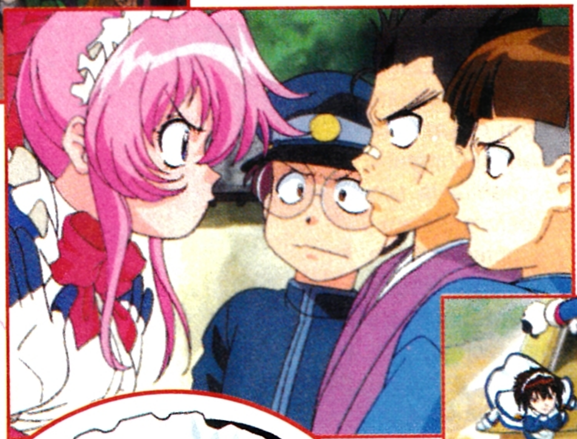
©Kadokawa Shoten/Pony Canyon





In Our Humble Opinion

Se si dovesse giudicare Kurumi dalla sigla iniziale, non ci sarebbe nulla da obiettare: carina, ben animata, divertente, con un accompagnamento adeguato… ma non c'entra praticamente nulla col resto! Nonostante la grafica accattivante, questo cartone si rivela insufficiente in quanto a trama, che è il solito polpettone di belle figliole. La durata esigua di ogni episodio - "ben" 12 minuti! - non aiuta lo svolgimento della storia, già di per sé non particolarmente interessante. Come già detto c'è molto fanservice per i ragazzi, ma francamente non ce ne importa più di tanto se Kurumi porta la quinta o l'ottava! (sì, ok, parliamo per noi… dateci Orphen, quello sì che è interessante! Nd Misa & Nabiki in coro).
E dire che su Mtv c'era un bel concerto di Carmen Consoli… e l'abbiamo perso per questa "roba"… sigh…









Goshujin-sama, ovvero il suo unico e vero capo, e rifiuterà categoricamente di obbedire agli ordini del vero creatore che… ci rimane un po' male, soprattutto dopo che gli dà dell'anziano - mica scema la robottina! A disturbare l'idillio che si è creato tra Kurumi e Nakahito sarà un robot dell'esercito, da sempre alla ricerca del Kotetsu Tenshi del professore per sfruttarlo come arma da combattimento, proprio il contrario di quel che vuole Ayanokoji. A ricattarlo intimandogli di ritornare a far parte dell'equipe militare, è un'altra illustre scienziata, ***Amagi***, che prenderà in ostaggio Nakahito… Non l'avesse mai fatto! Kurumi, nel tentativo di salvare il proprio padrone, va in escandescenze e combatte con tutta la sua forza gettando all'aria il nemico e liberando il suo adorato master, che finisce per coccolare tra le sue grazie.
A questo punto si rifugiano tutti nel tempio di Nakahito stesso, e qui facciamo la conoscenza del bel fratellone del nostro eroe, ***Kamihito***, che sembra sapere tutto su Kurumi, poiché non si stupisce più di tanto nel vederla… Una cosa però non è ancora molto chiara: come ha fatto il ragazzino a diventarne il padrone, dato che è programmata a riconoscere come tale solo colui che l'ha creata? Dopo un interrogatorio imbarazzante, Nakahito rivela che Kurumi ha iniziato a muoversi dopo l'incidente del bacio…
Intanto, nel laboratorio dell'esercito, Amagi sta lavorando all'attivazione della sua creatura: ***Kotetsu Tenshi Saki***, un'altra superdotata, con un Angel Heart un po' più piccolo della nostra e che sembra pronta ad affrontare la sua rivale…
Questa è la trama dei primi episodi di un anime che non sembra aggiungere niente di nuovo al già visto… con questo non vogliamo classificarlo come da evitare del tutto, i ragazzi probabilmente l'apprezzeranno molto per le belle e abbondanti grazie della protagonista, noi per le scenette ironiche in SD, per le animazioni in cui si nota la CG, il character design non proprio da buttare, e per l'atmosfera scanzonata che si respira… e appunto questo è Kurumi, un anime che non pretende altro che di deliziare e divertire al tempo stesso il suo pubblico senza coinvolgerlo particolarmente. Per maggiori info prego vedere la scheda…



DIANA "NABIKI" DELLA MURA
MARY "MISATO-SAN" SCALESE

Trigun ©Yasuhiro Naito/Shonen Gahosha-Tokuma Publishing-Nihon Victor

SOUNDTRACK

Trigun - The First & The Second Donut





Il soggetto in questione è quell'assurda serie TV tratta dal manga di *Naito "Nightow" Yasuhiro* e imperniata sulla fama del ricercato più quotato della Galassia (Harlock! NdVac), vale a dire *Vash The Stampede*, errabondo sulla cui testa pende una taglia plurimiliardaria e che ha l'abitudine di portare distruzione ovunque vada. In tutto si riscontrano 43 tracce (20 per il primo CD e 23 per il secondo). Incominciamo proprio dal ***First***, affermando che è stato scritto, musicato e arrangiato da *Tsuneo Imamori*, eccetto le tracce ***Sound Life ~ Lem*** e ***Kaze wa Mirai ni Fuku*** (*Il vento soffia verso il futuro*, unico vocal del compact, frutto dell'opera di *Kenji Nakazawa* e *Tsuneo Akima*, mentre la sua esecutrice canora è l'idol *Aja*), i cui ritmi evocano atmosfere indiane, visionarie e mistiche, ripercorrenti il passato di Vash e il motivo del suo peregrinare. In generale questo primo CD offre una fedele caratterizzazione degli scenari riprodotti nella serie, mentre si sente piuttosto incisivamente, oltre alla tipica varietà di generi (groovy techno, progressive, blues e persino latino-americano, con tanto di salsa e merengue!), l'ispirazione tratta dalle musicalità dei *Led Zeppelin* (la timbrica sembra quella di *Jimmy Page*!) cui il regista (da fan sfegatato quale è) ha voluto dare un piccolo tributo. Ogni traccia ha un suo particolare fascino, ma tra tutte estrapolo soltanto la dodicesima (***H.T.*** sigla iniziale) e la sedicesima (***People Everyday***), nella quale *Kiyoshi Kamata* (batteria), *Yugi Okiyama* (E. bass), *Gen Ogimi* (percussioni), *Hiroaki Mizutani* (A. Bass) e *Tsuneo Imamori* (chitarra) si esprimono al meglio delle loro capacità.

Il secondo Compact, intitolato per esteso: ***Trigun The 2nd Donut Happy Pack***, mostra un carattere più allegro e ritmato del suo predecessore (se mai fosse stato considerato un "lento"). Non annoveriamo vocal, ma in compenso troviamo splendide esecuzioni strumentali (il gruppo è sempre lo stesso), i cui stili, come ho avuto modo di accennare, sono eterogenei e danno modo anche ad artisti quali *Naruyashi Kikuchi* (sax), *Hideyo Takakuwa* (flauto), *Udai Shina* (violoncello) e un abile *Masaki Tsurugi* (piano), di offrire una discreta dose d'ottima musica, altalenata tra classici alla *Scott Joplin*, fino a raggelanti note da thriller (***Blue Summers***, 22esimo brano). È presente anche in quest'album la stralunata sigla iniziale, opportunamente "remixata", però. Il risultato (intitolato ***H.T.-Destroyngangel mix***) è un brano marcatamente spinto verso tonalità più dure del suo omonimo. Curiosità intrinseche di quest'album sono l'autoironia (che spicca già dalle cover, disegnate entrambe da Naito Yasuhiro) e il fatto che abbia tratto ispirazione da *The SnakeMan Show*, popolare show dei primi Anni '80 simile alla commedia televisiva del gruppo comico britannico dei *Monty Python*, che goliardicamente parodiavano dalla mattina alla sera canzoni famose. Prova di quanto detto è l'incipit del CD stesso, rievocante la parlata adoperata dallo speaker. Tuttavia gli "sketch" (9 in tutto) li raccomanderei solo a chi fosse proprio appassionato dei "drama", sostenendo la scelta del primo CD, tutto squisitamente musicale. A voi la linea!





ANTONIO "D.VELVET" VITTOZZI



www.netgamer.it
.NetGamer
25 settembre 2000
Numero 5
Sacrifice
In esclusiva lo speciale sul nuovo capolavoro della Shiny!
LA VOSTRA UNICA FONTE PER GIOCARE SU INTERNET
PC • PS2 • DREAMCAST • GAMECUBE • X - BOX
Numero 5 L. 9.900
.NetGamer
www.netgamer.it
SPECIALE ECTS
TUTTE LE NOVITÀ DALLA FIERA DI LONDRA
ESCLUSIVA
SACRIFICE
IL MIGLIOR STRATEGICO DI TUTTI I TEMPI?
MOD
ROCKET ARENA 3
FREAKBALL ARENA
CHTULU
ANOTHER WORLD
LA NINTENDO ALZA IL SIPARIO SULLA SUA NUOVA CONSOLE
INOLTRE
GRAND PRIX 3
AGE OF EMPIRES: CONQUERORS
KISS PSYCHO CIRCUS
ICEWIND DALE
DARK REIGN 2
PlayPress
DEMO, PATCH, MAPPE, SKIN
E TUTTO QUELLO CHE UN VERO
NETGAMER DESIDERA
Speciale ECTS
Tutte le ultime novità della fiera di Londra

TV... se non ci fossi tu!





L'estate 2000 è stata davvero "calda" per gli otaku italiani, grazie all'arrivo sulle reti Mediaset di diverse serie inedite, la cui acquisizione era nota da tempo, e per delle repliche veramente gradite!
Dopo svariate repliche, i mostri da tasca sono andati in vacanza, in attesa del doppiaggio dei nuovi episodi previsti per l'autunno, e al loro posto un ragazzo quattordicenne (e non 13enne come dice la Crostina nella sigla ndMisa...) ha salvato di nuovo un'acrobata del circo della sua stessa età da una banda di cattivi che non molla mai, portandoci alla scoperta de ***Il mistero della pietra azzurra***... Replica più gradita non poteva esserci, almeno per quanto mi riguarda... peccato per i nuovi tagli, perché l'edizione italiana di questo anime non è male (soprattutto considerando chi l'ha adattata...). Sempre restando in tema di repliche, le majokko sono tornate prepotentemente alla ribalta con ben tre serie, due delle quali sono dello *Studio Pierrot* (*Creamy*, *KOR*... vi bastano questi due titoli? NdMisa)... tra l'altro, le due serie in questione sono quelle che mancavano da più tempo, ossia ***Pelsha*** (*Evelyn e la magia di un sogno d'amore*, che somiglia un bel po' a *Minky Momo*, in Italia *Gigi*) e ***Pastel Yumi*** (*Sandy dai mille colori*), che è l'ultima delle 4 maghette Anni '80 dello Studio Pierrot (e il calo/esaurimento di idee si nota un bel po' dai temi che affronta...).



Il terzo anime in tema, invece, è il remake di una delle prime serie di majokko anime e... sarebbe stato meglio non vederlo! Se non volete farvi del male, evitate il secondo remake di Stilly (*Lo specchio magico*)...



Per fortuna, la trasmissione di ben due serie nuove viene a risollevarci il morale (e l'interruzione delle stesse ce lo abbatte di nuovo... la Mediaset vuole moooolto male ai nostri nervi...)!



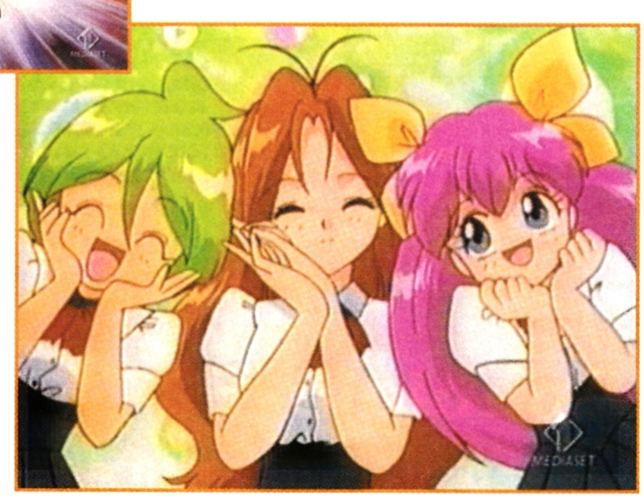
Si è cominciato con ***Mizuiro Jidai*** (da noi *Temi d'amore tra i banchi di scuola*), titolo che indica l'espressione con la quale i Giapponesi indicano l'età color dell'acqua (11-14 anni), in cui non si è né bambini né adulti...
La protagonista di questo shojo, del 1996, è ***Yumi*** (in originale *Yuko*), ovviamente alle prese con i problemi tipici della sua età, come ad esempio il menarca (la prima mestruazione), che nell'adattamento italiano è stato trattato in maniera, come dire... "singolare" (ci vorrebbe un articolo apposta per l'idiozia di quell'episodio in versione nostrana NdMisa alterata...).





La seconda serie inedita a essere trasmessa, invece, è stata ***Kodomo no Omocha*** (i giocattoli dei bambini, in Italia *Rossana*), che ha letteralmente spopolato tra il fandom (almeno in Rete...) per la forte vena comica che permea le vicende... Oltre ad essa, però, ben presto si sono fatti avanti nella serie temi più importanti, come quelli familiari, l'adozione e altri... speriamo di vederne presto nuove puntate!
Con la sospensione di Kodocha è tornata a imperversare sui nostri schermi l'aspirante dea ***Pollon***... e non è finita qui! Al momento di redigere quest'articolo siamo a fine luglio, e riportiamo la notizia col beneficio del dubbio, ma... pare che, dopo anni di attesa, arrivi finalmente la versione nostrana di ***Wedding Peach***! Il titolo dell'adattamento, come annunciato molto tempo fa, dovrebbe essere *I tanti segreti di un cuore innamorato* (oddio... NdMisa allucinata...), e dovrebbe andare in onda ogni venerdì a partire da mezzanotte e mezza... Onestamente, non mi sembra che WP sia una serie tanto scandalosa da meritare una collocazione simile, ma si spera almeno di poterla vedere con meno interruzioni pubblicitarie. Inoltre ritorna **Dragonball Z**, che finalmente prosegue oltre la saga di *Freezer*.
Infine, la **Rai** ha ufficializzato (attraverso dei promo tv!) l'acquisizione di ***Digimon***, il simil *Pokémon* (eretici... Pokémon è meglio! NdMisa) (mica tanto... NdTotoro) cui abbiamo dedicato un articolo nel numero 11.

MARY "MISATO-SAN" SCALESE



Dragonball Z ©Akira Toriyama/Bird Studio/Toei Animation Kodomo no Omocha ©Miho Obana/Shueisha-TV Tokyo-NAS Wedding Peach ©Nao Yazawa/Shogakukan-TV Tokyo-NAS-KSS

Wedding Peach

Momoko Hanasaki (Sun Rose)
Identità segreta: ***Wedding Peach***
Data di nascita: 3/3/1983
Colore preferito: rosa
Talismano: anello
È una ragazza caparbia, ma anche sbadata e pasticciona... È orfana di madre, l'anello magico è l'unico ricordo che ha di lei; ha l'hobby della fotografia e collabora con Yuri e Hinagiku al giornale scolastico. È innamorata di Kazuya.

Yuri Tanima (Lily)
Identità segreta: ***Angel Lily***
Data di nascita: 7/7/1982
Talismano: rossetto
È figlia di una stilista, una ragazza alla moda, amante delle cose belle. È elegante, tranquilla e un po' svampita. È anche lei innamorata di Kazuya.

Hinagiku Tamano (Daisy)
Identità segreta: ***Angel Daisy***
Data di nascita: 5/5/1982
Colore preferito: verde
Talismano: orologio
È il maschiaccio del gruppo, infatti è iscritta, oltre che al club di giornalismo, a quello di judo; come le sue amiche è innamorata di Kazuya.
La sua famiglia gestisce un negozio di fiori.

Yusuke Fuma (Alex)
È il portiere della squadra della scuola, instaura da subito un rapporto di amore/odio con Momoko. Il padre lo ha abbandonato quando era un bambino, ed è un personaggio chiave della vicenda.

Scarlet O'Hara
Identità segreta: ***Angel Salvia***
Talismano: spada
Appare a metà serie, ed è forse il personaggio più interessante della stessa...
Nasconde molti segreti, è irruento e spesso Momoko deve cercare di calmarla, perché non crede nel potere dell'amore.

Kazuya Yagibana (Nick)
È il capitano della squadra di calcio della scuola... tranquillo nella vita, diventa deciso e grintoso in campo. Di lui si sa poco durante la serie tv, ma c'è una ragione ben precisa...





Kodomo no Omocha

Sana Kurata (Rossana, detta "Sana"): è una bambina di 11 anni che alla normale vita scolastica ne alterna una da star televisiva. Nella sua classe diventa ben presto la leader del gruppo delle ragazze e si oppone a quello dei maschi guidato da Akito. Ha un carattere allegro, forte, deciso, non si perde mai d'animo e, quando è particolarmente nervosa o emozionata, improvvisa improbabili rap. È molto legata a sua mamma e al suo manager Rei.

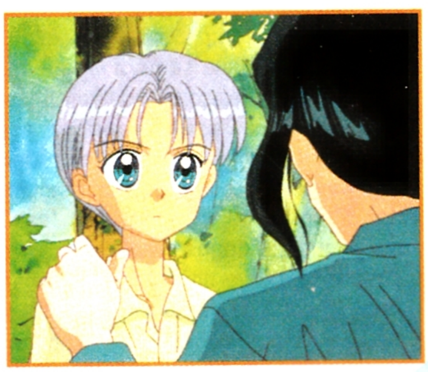
Akito Hayama (Eric): è il co-protagonista di Kodocha, compagno di classe di Sana, e il suo carattere è complementare a quello di Sana, perché è calmo e non mostra mai le proprie emozioni... il suo atteggiamento freddo è il frutto di gravi problemi familiari.
A scuola è il capo carismatico dei compagni della classe.

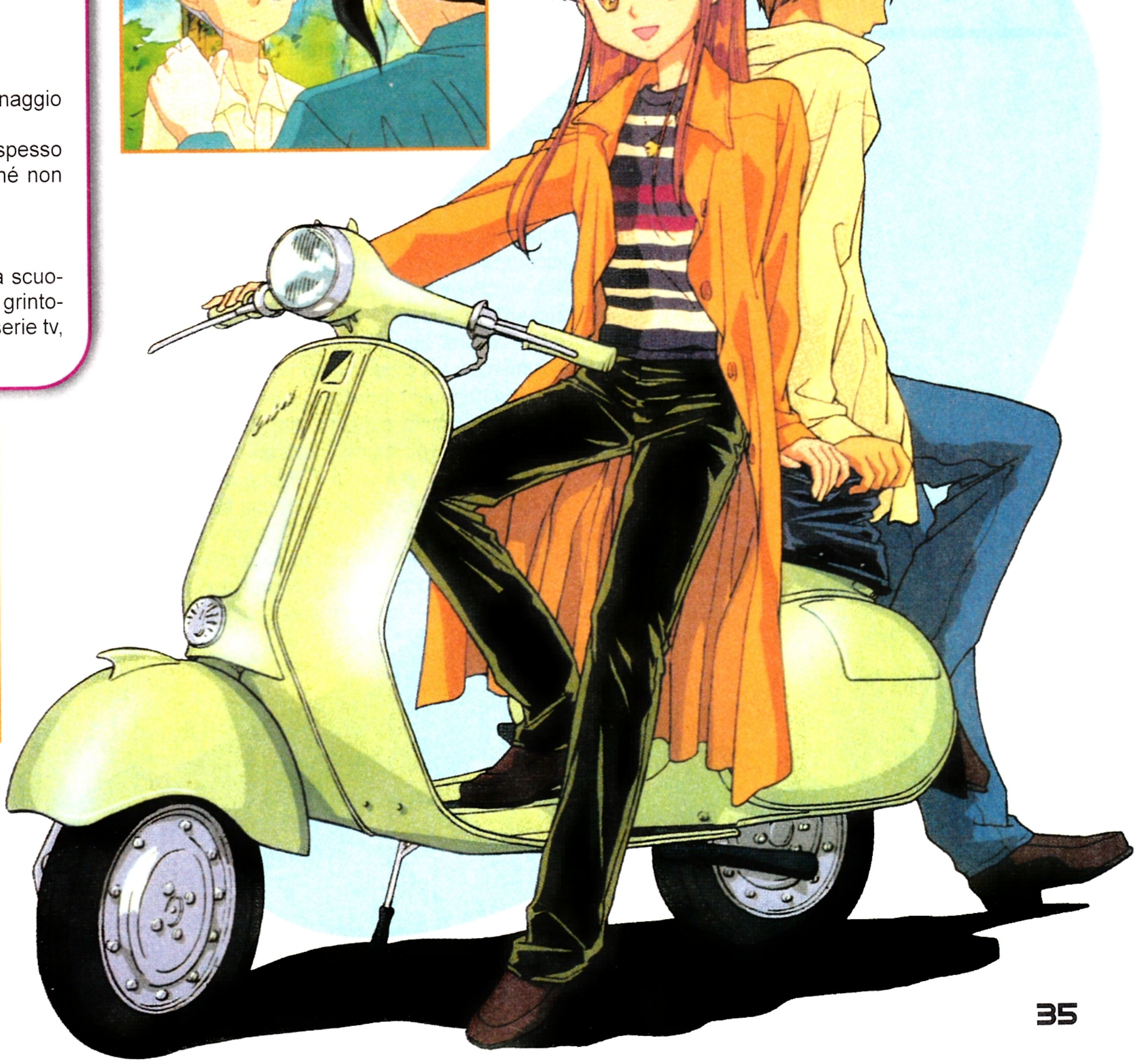
Mariko Kurata (Katrin Smith): è la madre di Sana... un personaggio davvero singolare! Fa la scrittrice ed è sempre in ritardo con la consegna (non è la sola... NdTotoro), indossa dei cappelli assurdi, sui quali monta di tutto... Spesso, quando ascolta la gente, scappa per la casa guidando una macchinina da bambini.

Babbit: è il buffo narratore delle vicende di Sana & C, appare in tutti gli stacchetti a sottolineare i cambi di scena e anche in altre occasioni. Il suo nome deriva dal fatto che è un coniglio (in inglese "rabbit") con le ali da pipistrello ("bat")!

Maro-chan: è lo scoiattolino di casa Kurata, spesso compie imprese mirabolanti come scalare la Tour Eiffel grazie ai cappelli della mamma di Sana, sui quali spesso si ritrova!

Rei Sagami (Robby): è il manager, la guardia del corpo e il fidanzato di Sana (a detta della bambina, però!).
Accompagna Sana a scuola e agli studi televisivi, ed è sempre in contatto con lei tramite due trasmittenti molto particolari.





FLCL

Funiculì, Funiculà! Ci siamo, la *GAINAX* ha colpito ancora! Dopo capolavori come *Neon Genesis Evangelion*, saghe fantastiche (*Le Ali di Honneamise*, *Gunbuster*) ed esemplari di pura comicità sperimentale (*Kareshi Kanojo No Jijo*), siamo arrivati a un nuovo capitolo della prolifica produzione della Casa d'Animazione in cui opera il folle *Hideaki Anno*. E ritroviamo in ***FLCL*** (ebbene sì, questo è il titolo, che si legge in giapponese, adattando i suoni alla meno peggio, "Fùricùrì"!) anche il tratto di uno strepitoso *Yoshiyuki Sadamoto*, che non vedevamo da un po'. Gioite, quindi, poiché questa è una serie che promette e farà sicuramente faville! In tutto annoveriamo sei episodi di venticinque minuti l'uno, raccolti in altrettanti DVD (il cui prezzo ne penalizza fortemente l'acquisto da parte di noi poveri mortali...), oltre a un possibile lungometraggio, annunciato dalla Produzione stessa, per il 2001.



©GAINAX/KGI

b!

FLCL

animazioni	9
disegni	10
musiche	10
trama	9
regia	9

\+ Musiche
\+ Animazioni
\+ Regia
\+ Sceneggiatura (tutto)

– È dura... Forse la CG, ma solo per i fanatici perfezionisti!

IN DEFINITIVA... 9
Assolutamente imperdibile!

Solo e per sempre: trama!

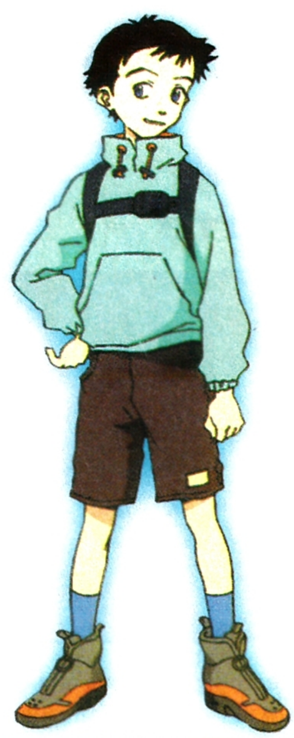
La scena d'apertura c'introduce nella città (*Mabase*) dove si svolgerà tutta l'intricatissima trama, focalizzando l'attenzione dello spettatore su una scena alquanto ambigua: ***Naota Nandaba*** (protagonista, of course) è in compagnia della graziosa ***Mamimi Samejima***, la quale sembra volere "sfogare" su di lui la sua frustrazione, dovuta alla lontananza del suo fidanzato ***Tasuku Nandaba***, asso del baseball e attualmente militante nella Major League statunitense (oltreché fratello maggiore del suddetto). Proprio nel momento più "caldo" arriva, in una sequenza degna d'antologia, come una scossa elettrica, come un crash durante una partita in Rete (e cambiati 'sto PC! NdReda), in sella alla sua vespa giallissima, la skizzatissima ***Haruko Haruhara***, che: 1) travolge in pieno l'ignaro poveraccio; 2) lo rianima davanti all'esterrefatta Mamimi praticandogli un'esplosiva respirazione bocca-a-bocca; 3) gli molla, dopo essersi accertata del suo stato di salute, una "bassata" (ma si può dire? NdMendo) (beh, se uno ti tira un "basso" in faccia... NdDV) fenomenale, non senza avere adeguatamente preparato il suo "strumento", e il tutto in meno di un minuto!!! Una persona normale morirebbe, come minima conseguenza a quanto esposto, ma il Nostro riserva delle sorprese: gli spunta infatti un bernoccolo che altro non è che una sorta di "varco dimensionale" dal quale fuoriescono un robot con annesso televisore (il cui nome sarà ***Kanchi***) e un artiglio meccanico senziente, che ricorda vagamente il braccio di un Eva "Production Model" e che, in realtà, risulterà essere uno dei prototipi della *Medical Mechanical Robots* (industria dalla forma di un... ferro da stiro!!) (io a questo punto sconnetto il cervello... è troppo fuori! NdMendo). Ma non voglio balzare troppo avanti nel futuro, perdendomi nelle mie solite digressioni e/o divagazioni. Dopo l'incidente Haruka diventa convivente di Naota (in una scena che sembra estrapolata da un vero e proprio manga di carta - davvero!!!-), in quanto affittuaria di una camera che ***Kamon*** e ***Shigekumi Nandaba*** (rispettivamente padre e nonno del protagonista) le hanno gentilmente concesso. Da qui in poi -ve l'ho detto- solo faville, con i tre uomini, la ragazza schizzata e il robot-elevisore a fare da domestico polivalente... eccezionale!



Forma & Sostanza

Stilisticamente non si può negare che sia un prodotto GAINAX. Certamente la regia (*Kazuya Tsurumaki*) ha preso il meglio di *Karekano* -di cui FLCL sembra essere un'evoluzione - fornendoci delle gag ai limiti dell'umana sopportabilità (leggi: riso) e la CG è volutamente inserita nella scena "galeotta" del bacio, imitante la tecnica del "Bullet-Time" di *John Gaeta* (*Matrix*), mentre i

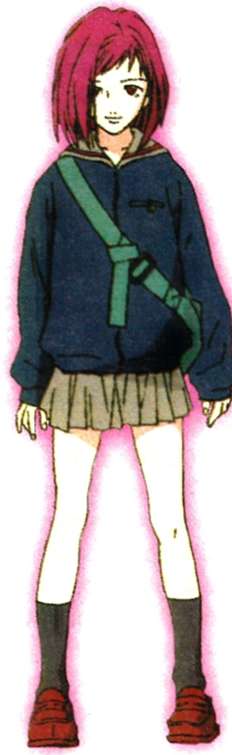




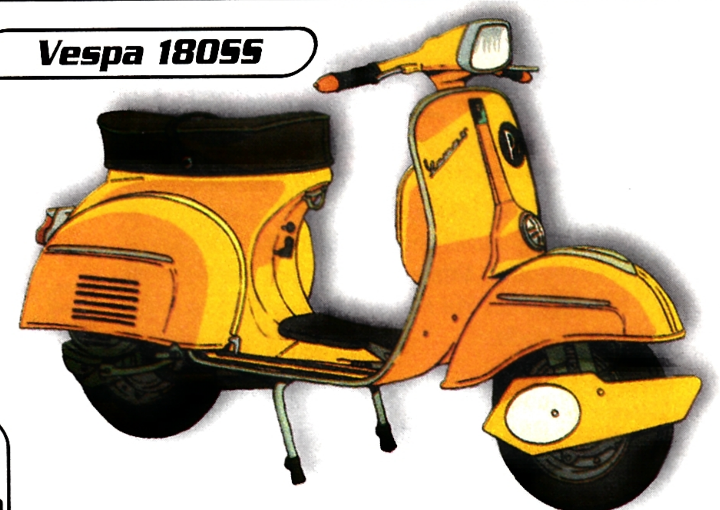
Naota Nandaba



Haruko Haruhara



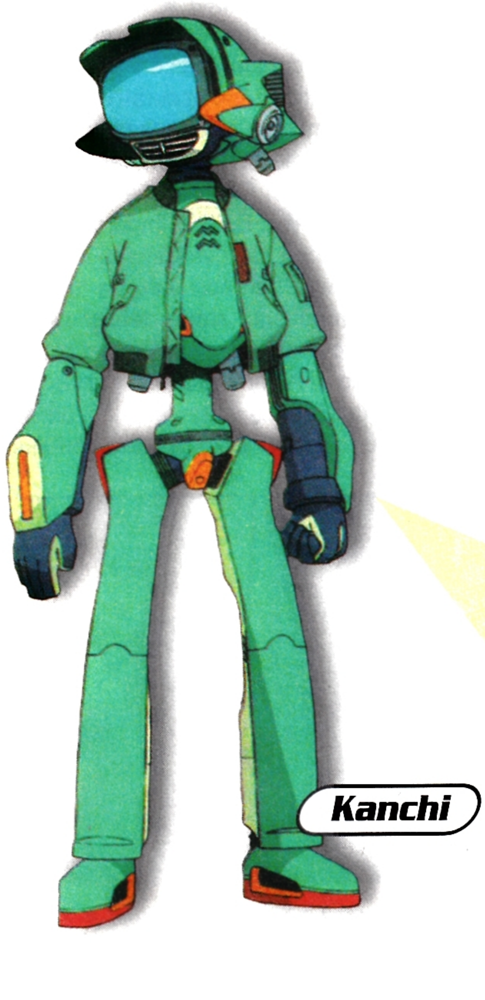
Mamimi Samejima



Vespa 180SS

IMHO

Il marchio GAINAX c'è e si vede: nei disegni, nelle animazioni e nella cura generale, che come sempre è maniacale. Le gag ricordano molto il predecessore "Karekano", tanto da far pensare a un suo sviluppo. Le musiche sono grandiose e le sigle (la finale, in particolare) sono un esempio valido di quanto possa essere prodotto nel paese del Sol Levante. Inoltre in DVD, beh, è un must... Se ancora avete dei dubbi iperbolici sull'eventualità di una prossima visione di FLCL, beh, avete bisogno di una bella vacanza per riprendervi dalle vacanze, oppure avete bisogno di dare un'occhiata al filmato che abbiamo incluso nel nostro cd rom...



Kanchi



disegni (sempre Sadamoto), come ho già avuto modo d'accennare, sono superbi nei primi piani, volutamente plastici nelle scene movimentate e deformati come non mai, a sottolineare le gag più spassose. Plausi e onori alla colonna sonora, affidata al J-Pop dei *Pillows* e a *Shinkichi Mitsumune*, che hanno dato una nota (è proprio il caso di dirlo!) in più alla narrazione, infondendo di un'anima sfavillante e piena (ma li avete sentiti, i bassi?) il presente episodio. In particolare, voglio dare un accenno alla straordinaria sigla finale (del cui compact - è pacifico- voglio appropriarmi al più presto): *Ride on shooting star* è la prima di tre tracce (contenute nel CD omonimo uscito in contemporanea al DVD), dove vengono espresse al meglio le esecuzioni dei signori *Yamanaka*, *Manabe* e *Sato*, membri del suddetto gruppo e abilissimi nel fornire un ritmo e un motivo che ti passano attraverso i timpani e arrivano fin dentro le ossa. Bassi prodigiosi, chitarre meravigliose e batteria incalzante fanno sì che questo singolo non possa mai essere dimenticato... un vero Must!

Totale

Tutto ciò che è particolare è qui presentato allo spettatore: le gag di "Karekano", la CG più sfrontata, le musiche più spudorate, la trama più azzardata che possa mai essere stata ideata, sono riunite e orchestrate magistralmente per offrire, ancora una volta, ancora dalla GAINAX, una serie "fuori dagli schemi" e destinata (al solito, hehee) a sconvolgere il paese del Sol Levante (e non solo). In breve, non si può evitare di rimanere almeno scossi dopo la visione di questa serie, soprattutto se supportata da quel prodigio della tecnologia qual è il DVD. Mi stupisce che, fino ad ora, si sia ancora riluttanti a lanciare massicciamente questo nuovo formato nel mercato italiano dell'animazione, mentre invece le nostre controparti orientali (con la stessa codifica usata qui da noi!), statunitensi o britanniche, godono di una mole impressionante di titoli. Non voglio con ciò essere polemico (d'altronde in questo caso il prezzo proibitivo sconforta anche il più irriducibile dei "Video no Otaku")(Anto', ma che stai a scrive? FLCL costa solo 2700 Yen, 50000 lire circa. È uno dei titoli più economici in circolazione...), ma solo invogliare le potenti case di distribuzione nostrane a tenere più in conto il formato ottico. Con quest'ultimo appello mi congedo. Adieu.

ANTONIO "DIVELIVET" VITTOZZI

TOKYO FLASH

▷ Di ***Love Hina***, recensito in questo numero, è uscito anche il mini album *Naru & Shinobu & Mitsune Hen*, dove cantano le doppiatrici *Yui Horie*, *Masayo Kurata* e *Junko Noda*.

▷ Il nuovo singolo di *Ai Maeda* (il terzo) ***Stand By Me*** include la traccia che è la sigla finale del *Digimon Adventure-02 Toei anime fair movie*.

▷ Si è tenuta in Giappone, tra il 10 e il 24 giugno, una celebrazione del famoso doppiatore ***Kaneto Shiozawa***, recentemente scomparso (ne abbiamo parlato nel numero scorso). Durante la manifestazione sono stati mostrati i video clip dei cartoni a cui ha dato voce, le foto e le sue cose preferite. La celebrazione si è svolta in 4 sessioni durante i weekend e in 2 sessioni

▷

TRAVEL Li

4ª parte

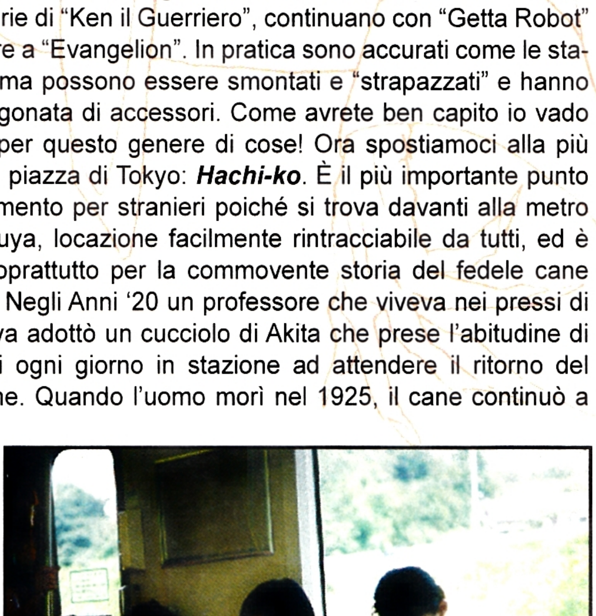


Bentornati all'angolo dei pazzi che vivono in Giappone. Oggi parleremo di *Akihabara*, di *Hachi-ko* e dell'inizio del mirabolante viaggio a *Hokkaido*. Sappiate che quando dovrete comprare qualche gingillo elettronico a Tokyo potete andare nel quartiere di *Shinjuku*, dove però non vi capiranno assolutamente se parlate in inglese, oppure potete fare una capatina nella famosa città dell'elettronica: ***Akihabara***. Qui si può trovare veramente di tutto: dai condizionatori d'aria ai fucili al plasma a ottimi prezzi. Naturalmente si tende a fregare i gaijin (noi poveri stranieri) perché qui parlano quel poco d'inglese che può servire a questo nobile scopo. Considerate poi che un Giapponese che frega un Italiano è una cosa molto rara! Immaginate che in giro per i negozietti sono riuscito a trovare la PocketStation che non si trovava più da qualche tempo, tonnellate di giochi e CD usati e non per tutte le console esistenti, e in quel groviglio di colori e personaggi vi assicuro che è difficile orientarsi, perché la testa vi salta da sigle conosciute (se frequentate i karaoke come me!) a strani personaggi mai visti. Non ci crederete ma dentro un fast food ho assistito a un discorso tipico fra tre otaku e mi sono seriamente spaventato. È vero che in Italia sbandieriamo fieri questa parola, ma in Giappone significa "casa altrui" oppure "deviato mentale" e vi assicuro che non è molto gratificante essere chiamati così. Inoltre ho trovato in un piccolo centro commerciale due mitici negozi, *K-Books* (che vende ovviamente manga, libri d'illustrazione, pupazzetti, portachiavi, poster, cosplay usati, carte telefoniche, videocassette, CD, laserdisc e ora anche i DVD, riviste e giocattoli usati o scartati per soprannumero ma in condizioni perfette... non vi dico che ludibrio!) e un altro negozio dove si vendono statuette in vinile di qualsiasi cosa, che vengono scolpite e poi inviate in sede. In pratica il negozio ha i suoi scultori e aerografisti che, disseminati per il Giappone, commissionano lavori da urlo, dai dinosauri per mostre inglesi a statue di 10 metri di robottoni in armatura da centro commerciale! C'erano statue di qualsiasi cosa e soprattutto una nuova generazione di giocattoli veramente belli, che iniziano dalla serie di "Ken il Guerriero", continuano con "Getta Robot" per finire a "Evangelion". In pratica sono accurati come le statuette, ma possono essere smontati e "strapazzati" e hanno una vagonata di accessori. Come avrete ben capito io vado pazzo per questo genere di cose! Ora spostiamoci alla più famosa piazza di Tokyo: ***Hachi-ko***. È il più importante punto di riferimento per stranieri poiché si trova davanti alla metro di Shibuya, locazione facilmente rintracciabile da tutti, ed è nota soprattutto per la commovente storia del fedele cane Hachi. Negli Anni '20 un professore che viveva nei pressi di Shibuya adottò un cucciolo di Akita che prese l'abitudine di recarsi ogni giorno in stazione ad attendere il ritorno del padrone. Quando l'uomo morì nel 1925, il cane continuò a



Love Hina, probabilmente la serie TV più popolare in Giappone in questo momento. Non perdete la recensione a pagina 18!

Love Hina ©Kodansha/Love Hina Project-TV Tokyo



△ *L'attività preferita dai Giapponesi in metrò: dormire!*

VING IN JAPAN



presentarsi in stazione ogni giorno fino alla sua morte, avvenuta 11 anni dopo. I Giapponesi premiarono la sua grande fedeltà erigendo una statua in suo onore, intorno al 1938 o giù di lì. Due curiosità: gli Americani che conoscono questa storia quando vengono in Giappone si immaginano una statua gigantesca, mentre la piccola statua è costruita in ottone ed è alta al massimo un metro e mezzo, non di più. E durante la Seconda Guerra Mondiale a Tokyo i bombardamenti risparmiarono miracolosamente questa statua... chissà, forse la forza di Hachi era più grande di quella del fuoco a stelle & strisce! Scusate questa parentesi, ma sono particolarmente affezionato al cane di Shibuya e vi consiglio di accarezzarlo con amore non appena farete un salto in Giappone. Bene, so che non siete pronti, ma questo è il bello. Vi lascerò come in una puntata dei *Cavalieri dello Zodiaco*, con il fiato sospeso! I membri della squadra Pazzi-verso-Nord erano: *Manga-Man*, *Neru-man* e *Kurinu-man* (nuova leva romana che ci aveva raggiunto da poco). Il nostro viaggio per Hokkaido inizia così in una strana mattina alle 7:00 dell'8 settembre 1999, quando ci dirigiamo a fare l'abbonamento (che si potrebbe tradurre con un Inter-Rail NdMM) alla stazione di Takadanobaba. Il vecchio commesso fa un casino apocalittico facendoci un biglietto che comprendeva tutte le metro JR ma era vincolato da orari ben fissati. Ora immaginatevi di fare circa 1500 Km con 25 metropolitane. Ci siete riusciti? Bene, noi ci abbiamo impiegato circa 27 ore, fermata più fermata meno. All'inizio attraversare la periferia e poi la campagna era molto piacevole, il verde, i bochi (i cimiteri buddisti), i canneti, le case di legno come 50 anni fa, i castelli disseminati qua e là, a testimonianza della frammentazione del paese in tanti staterelli indipendenti. I cambi forzati di metro però ci stancavano molto, perché non potevamo riposare un attimo visto che dovevamo stare sempre molto attenti per sentire quale fosse la fermata successiva oppure per guardare dove fossimo, leggendo tutti quei kanji che più vai a Nord e più sono di difficile interpretazione. E non sto scherzando!!! Gli abitanti di Tokyo non sanno leggere alcuni kanji di Hokkaido, pensate noi! Poi verso sera abbiamo cambiato come al solito e Neru-Man dopo un po' di tempo si è accorto che il suo marsupio con dentro tutta la sua vita non c'era più. Dopo aver messo sotto sopra il vagone, abbiamo capito che lo aveva lasciato nella metro precedente. Ora, in un qualsiasi paese del Sistema Solare la sua roba DOVEVA essere stata rubata. E invece dopo mezz'ora ci hanno comunicato che era stata trovata e che sarebbe stata spedita alla stazione più grande che avremmo raggiunto il giorno seguente. Qualcuno di voi pensa ancora che il Giappone non sia sicuro? Ad Aoyama abbiamo aspettato il prezioso marsupio di Danilo e ci siamo goduti un bel centro commerciale. Lì vicino ho visto correre "un tipico topo giapponese" (questa è bella! NdMendo) soprannominato da me "La Cadillac" perché aveva le zampe posteriori più lunghe di quelle anteriori ed era gigantesco! La mattina dopo abbiamo preso il treno di *Doraemon* per passare nel tunnel sottomarino che separa la grande isola di Honshu dall'isola di Hokkaido. Avete presente il viaggio di Ushio e Tora quando, passando per questo tunnel con il treno, incontrano un terribile mostro? Ecco, a noi si è presentato sotto le sembianze di un controllore che ci ha fatto ben 2.000 Yen di multa perché non avevamo beccato le coincidenze giuste. Pensate come siamo stati entusiasti! Ad ogni modo arrivati a ***Sapporo***, "capoluogo" delle olimpiadi invernali giapponesi e non (e fotocopia sputata di Vancouver in Canada), siamo collassati in un parco ai piedi della ***Watch Tower***, una torre simile alla *Tokyo Tower*. Una volta ripresi dallo shock del viaggio ci siamo resi conto che l'aria che si respira a Sapporo è molto migliore di quella di Tokyo. Questo lo dimostravano le libellule che svolazzavano a stormi di centinaia per la città. Però ora dovevamo decidere dove andare, poiché il nostro viaggio era molto "alla Kintaro Oe", molto alla "Imparo! Imparo!!" (benkyo! benkyo!! NdR). Così abbiamo preso un autobus a caso per poi fermarci al suo capolinea, ovunque fosse arrivato. Cosa sarà successo? L'autobus sarà imploso? E i nostri eroi saranno sopravvissuti? Lo saprete solo nel prossimo avvincente numero fra due mesi in edicola! Mata neee!!!



DANIELE "MANGA-MAN" LUCINATO

TOKYO FLASH

durante i giorni festivi. Per prevenire l'enorme afflusso di persone si è dovuto ricorrere alla prenotazione dei posti tramite invio di cartoline.

▷ La doppiatrice ***Megumi Ogata*** è apparsa nello spettacolo *Ogata Megumi no Tsuki no Yoru ni Ai ma Show! -Live in Dream Theater Vol 2- "Alto no Koe no Onna"* che si è tenuto in Giappone alla *New Pier Hall di Hamamatsucho Takeshiba* in agosto. Sono apparsi come ospiti *Kikuko Inoue*, *Kishino Yukimasa*, *Nogami Yukana*, *Yanase Natsumi* e *Yamazaki Wakana*. Il biglietto costava 6000 Yen.

▷ Si sta pensando di mettere in piedi un musical di ***Pokémon***, con 20 cantanti e ballerini. La data di debutto prevista è il 20 settembre al *Radio City Music Hall* di New York.

▷ Il 22 giugno il governo sudcoreano ha annunciato di avere diminuito le restrizioni relative alle importazioni culturali dal Giappone. Sono ora permesse le esibizioni di J-Pop in pubblico. Inoltre si possono anche vedere i film nipponici, eccetto quelli vietati ai minori di 18 anni.

▷ Il *Tokyo Stock Exchange* ha approvato la quotazione in borsa della catena ***Mandarake***, specializzata in dojinshi di seconda mano, con molte filiali in Giappone e una anche a Los Angeles.



Pokemon ©Nintendo-Creature Game Freaks-TV Tokyo-Shogakukan Productions



Net Surfing

guida per le anime della rete

Come promesso, ecco la nuova E-mail a cui potete contattarmi per segnalarmi i vostri siti preferiti: totoro_71@libero.it. Questo mese vi presento una rubrica un po' speciale, con un sito che non ha molto a che fare con manga e anime ma permette di guadagnare qualcosina. Vi dispiace? Non credo proprio...

WangaZine



http://www.wangazine.it/main.html

Partiamo dalla "concorrenza"...
Wangazine è una fanzine online in cui potete trovare recensioni di cartoni, fumetti, CD e altro. Gli articoli sono ben scritti e abbastanza esaurienti, senz'altro sufficienti per farsi un'idea su quanto si sta per acquistare.
Inoltre sono disponibili per il download giochi, screensaver e altro, e ogni mese una selezione di sigle in formato Mp3.

SuperEvaManga



http://guide/supereva.it/news_e_media/anime_e_manga/

SuperEva inizia a occuparsi anche di manga e anime, e presenta a questo indirizzo una serie di recensioni su tutto quanto riguarda il nostro mondo preferito. Addirittura un paio di mesi fa siamo stati recensiti anche noi (fa una certa impressione... NdR)!
Consiglio una visitina, non ve ne pentirete.

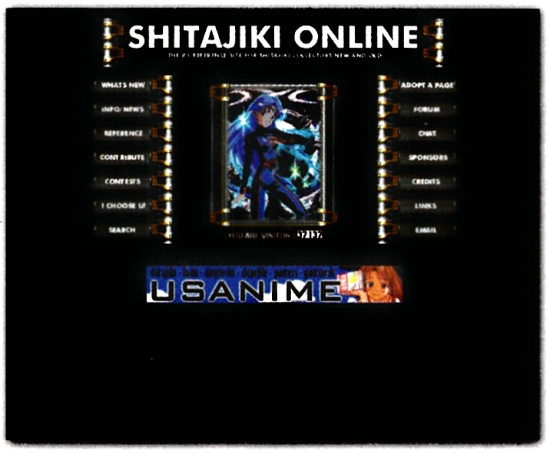
Do You DooYoo?



http://www.dooyoo.it/servlets/DooyooConnector?template=user_register&sponsor=37621

Il sito di DooYoo c'entra proprio poco con i cartoni animati e i manga.
E allora perché ne parlo proprio qui? Semplice, perché permette a tutti di guadagnare qualcosina extra.
Io mi sono accaparrato in poche settimane una stampante a colori e una webcam...
Ecco di cosa si tratta: chiunque si registra può scrivere opinioni su qualunque cosa, e gli verranno accreditate delle "Miles" (una mile vale 60 lire).
Se qualcun altro legge la sua opinione guadagnate altre miles, che poi può spendere in negozi convenzionati.
Gli argomenti di discussione sono tantissimi, e se non trovate quello che cercate potete sempre chiedere di inserirlo.
Non mancheranno quindi opinioni su benkyo!, sui vari prodotti della Play Press, sui manga e le videocassette pubblicate in Italia, e tutto quello che può interessarvi.
Il bello è che si tratta di opinioni dei consumatori, quindi scritte da chi ha pagato per un prodotto e può elencarne pregi e difetti basandosi su esperienze in prima persona.
Una sorta di grosso passaparola centralizzato...
Consigliato a tutti quelli che hanno comprato una cassetta, un manga, o magari proprio benkyo!, e vogliono dire la loro.
E anche a tutti gli altri...

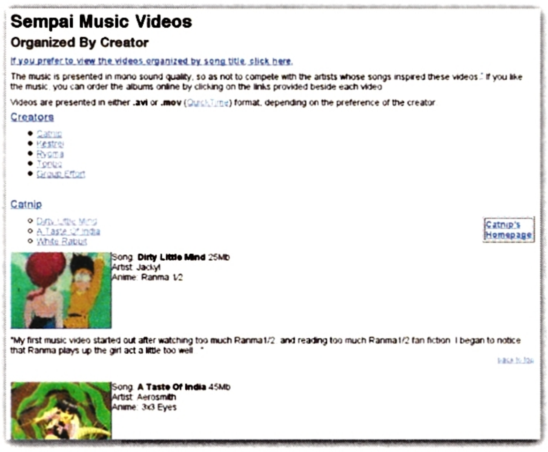
Shitajiki per tutti



http://www.shitajiki.com

Siete anche voi appassionati collezionisti di Shitajiki, i fogli laminati che si possono trovare in tutte le fumetterie e le fiere del fumetto, ma vi manca giusto quell'ultimo pezzo per completare la serie? Allora provate a visitare questo sito, che raccoglie le immagini di tutti gli shitajiki esistenti (se ne avete qualcuno che manca potete aggiungerlo voi). Per gli appassionati più sfegatati e i curiosi.

Musica, Maestro!



http://www.sempai.org/videos/

A questo indirizzo potete trovare dei video musicali creati da appassionati, che hanno mixato canzoni più o meno famose con spezzoni video dei loro anime preferiti. Un modo semplice e carino di mostrare il proprio apprezzamento per un'opera. Se ve la sentite potete anche voi mandare il vostro contributo personale. Includiamo sul CD un paio di esempi, nella cartella Varie/Music Video.

NON COLLEZIONARE BUCHI IN COLLEZIONE



NUMERO 1



NUMERO 2



NUMERO 3



NUMERO 4



NUMERO 5



NUMERO 6



NUMERO 7



NUMERO 8



NUMERO 9



NUMERO 10



NUMERO 11

Per ricevere gli arretrati inviateci la richiesta qui a lato, specificando il numero che desiderate ricevere, le copie richieste del numero e la fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a:

PLAY PRESS PUBLISHING - Lungotevere dei Mellini n. 44, 00193 Roma.

Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina (12.900) le spese di spedizione pari a 5.000 fino a 3 albi, 10.000 per sei, 15.000 per più di sei albi. Spedite tutto a:

PLAY PRESS PUBLISHING, Lungotevere dei Mellini n. 44, 00193 Roma.

Per avere informazioni sulle vostre richieste di arretrati potete mandare una mail a ordini@playpress.com

ARRETRATI

Nome **Cognome**

Indirizzo .. **N.**

Località **Cap** **Prov.**

BENKYO! N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Spese Postali ________

Totale ________

D:G: CHARAT

©Broccoli-TBS





Im My Humble Opinion

Personalmente, mi aspettavo una serie un po' più intrigante, capace almeno di destare interesse nello spettatore. Sì, certo, è carina da vedere in TV, o in video per passare 48 minuti (e non un secondo di più, la durata degli episodi è di una precisione cronometrica!) in simpatia, ma alla fine non ti lascia niente. Non la consiglierei neanche al secondo più sfegatato ammiratore delle nekogirl al mondo (il primo sono io), visto che di felino le protagoniste hanno solo il costume. Se vi capita sottomano dateci pure un'occhiata, tanto dura poco, ma io non ci spenderei una lira. Se proprio vi piacciono le donne gatto… fate come me e compratevi il DVD di *Cats* (ma non c'entra una cippa con gli anime! NdMendo)(e allora?), codice **DVD 047 994-2 40**, è anche sottotitolato in italiano.





DG Charat… ovvero la dimostrazione di come in Giappone si possa fare un cartone praticamente su ogni cosa! Il personaggio di ***DG Charat*** nasce come mascotte di *Gamers*, una famosa catena di negozi di gadget e videogiochi, e sembra fosse talmente amato dai fan al punto da spingere i produttori dell'anime in questione a realizzare le avventure animate della loro eroina felina preferita.

La serie è composta da 16 episodi della durata di 3'45" l'uno… di cui 45 secondi di sigla iniziale! Insomma, un totale di animazione di ben 48 minuti, quanto un OAV di buona fattura… In un tempo così breve non è ovviamente possibile sviluppare il benché minimo abbozzo di trama, tant'è che gli episodi non sono nulla di più di una trasposizione animata di brevi strip comiche, e la complessità delle ministorie va dal "non succede nulla" in giù… Per farla breve (per carità, non la riassumere o non ne resta niente! NdD.Velvet), un bel giorno *DG Charat* e *Petit Charat* (le due ragazzine con i costumi da gatta, più brevemente note come ***Dejiko*** e ***Puchiko***) precipitano sulla terra con il loro disco volante (eh sì, sono due aliene), precisamente ad Akihabara, il famoso quartiere dell'elettronica di Tokyo. Non potendosi permettere un appartamento accettano l'ospitalità del padrone del negozio locale di Gamers, in cambio di un lavoro nel negozio suddetto. Fine del primo episodio.

Negli episodi successivi si farà la conoscenza di ***Hikaru Usada*** (la tipa con i capelli viola e il costume da coniglietta), che lavora da Gamers ma vuole diventare una idol (infatti preferisce farsi chiamare *Rabi en Rose*, e va su tutte le furie quando DG Charat per punzecchiarla la chiama Usada). Una curiosità: nonostante sia terrestre, riesce a volare usando le orecchie del suo costume a mo' di pale di elicottero, non si è ben capito come faccia… Poi incontriamo ***Takeshi*** e ***Yoshimi***, due otaku che fondano il fan club di Dejiko; ***Takuro Minagawa***, un ragazzino ultra-fifone a cui piace Usad… ehm, Rabi en Rose; e ***Takuro Kimura***, il classico biondo-alto-e-bello che… si innamora perdutamente di Puchiko (alla faccia della pedofilia…)!

Il resto della serie scorre tra battibecchi di Dejiko e Rabi en Rose (l'aliena ha il simpatico potere dell'eye beam, ovvero

b! DG CHARAT

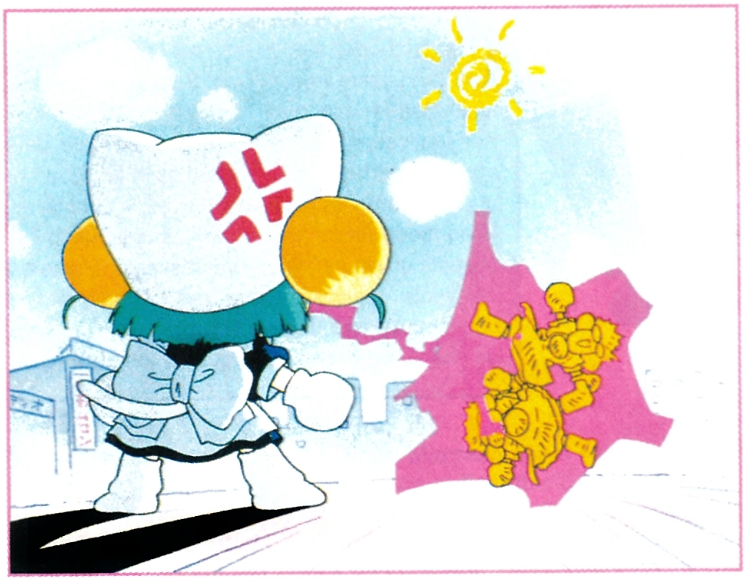
ANIMAZIONI	5
DISEGNI	6
MUSICHE	5
TRAMA	3
REGIA	4

+ Gag a non finire
+ Dejiko è simpaticissima

– Dejiko è poco "felina"
– TOTALE assenza di trama

IN DEFINITIVA... 5

Per i fan del personaggio



Dejiko punisce Takeshi e Yoshimi che la imitavano indossando un costume come il suo… Brrrr!





la facoltà di lanciare dei raggi laser dagli occhi, con cui prontamente arrostisce chi non le va a genio), mostri alla Godzilla che attaccano la città, music video e altro. La caratteristica principale della serie è comunque la comicità, spesso molto "nonsense": ad esempio, un episodio è tutto su Dejiko che, durante una notte, sogna ripetutamente di mangiare una enorme ciotola di riso e puntualmente si sveglia. Io non l'ho capita, probabilmente ai giap farà ridere… Un altro episodio molto divertente è invece quando Puchiko cerca di sviluppare lo stesso potere di Dejiko, ovvero l'eye beam, e riesce a lanciare di tutto dagli occhi (fumate bianche, cascate di fango, se non ricordo male anche una torta alla crema…), ma non i tanto desiderati raggi.

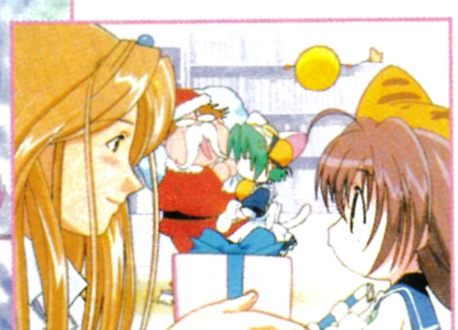
Venendo al lato tecnico, non c'è molto da dire: i disegni sono molto spesso (leggi: sempre) in deformed, e non si riesce bene a capire se dipenda da una bassa qualità o da una precisa scelta (o forse tutt'e due); le ombreggiature sono quasi assenti e le animazioni non sono nulla di eccezionale, anche perché in effetti non ce n'è bisogno. Le musiche… non me le ricordo, segno che se c'erano servivano solo ad accompagnare le gag e non a farsi ricordare. Quella che invece riesce a farsi notare è la regia: è di una piattezza epica, con inquadrature al limite della staticità.

Insomma, l'opinione generale è che la serie sia stata prodotta con un budget di mille lire o poco più, e sia indirizzata solo ai fan del personaggio. È stata trasmessa in TV sulla rete *TBS* nel periodo novembre-dicembre '99, e successivamente raccolta in due video/LD/DVD da 45' l'uno (con 8 episodi + una pallosissima intervista alle tre doppiatrici delle protagoniste). Sinceramente, non credo sia in grado di competere con altre produzioni, una per tutte: *FLCL*, scoppiato al punto giusto (o anche di più…). Miao a tutti…

ROBERTO "UBALDO-MILORD" ALVIGGI







Ed ecco Takuro Kimura mentre corteggia la piccola Puchiko… ARRESTATELO!

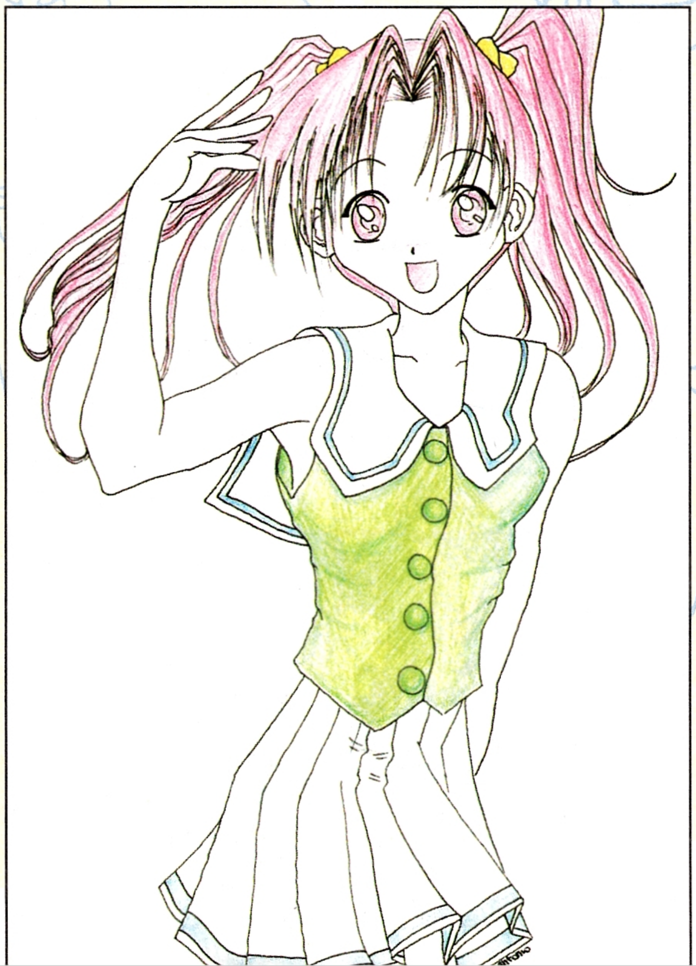


laPOSTA! di benkyo

Una introduzione diversa dal solito, giusto per farvi usare la capoccia: perché invece delle solite lettere piene di "quando esce quello e quando vedremo questo", non ci scrivete delle vostre esperienze, considerazioni sulle cose che vi passano per la testa e non avete a chi scriverle, in modo da far diventare l'appuntamento con la posta un po' più vario e interessante, anche per chi vuole qualcosa di più vivo? Dateci dentro, vogliamo vedere di cosa siete capaci! È sottinteso che vi premieremo per questo, eh eh eh…

SVELATI I MISTERI DI GOLDRAKE!!!

Carissimi Totoro, Zelig, Mendo e Vacillator,
sono Pietro Magoga (sì, ancora io) e vi scrivo perché mi è capitato sotto mano un numero "molto" scorso di un giornale dedicato agli anime & manga, di cui non faccio il nome per non fare pubblicità, in cui c'è un bellissimo articolo su GOLDRAKE; nella parte finale c'è un elenco di domande sulla serie televisiva di GOLDRAKE alle quali a quanto pare nessuno ha mai saputo rispondere; se me lo permettete vorrei appellarmi a tutti i fan e non di GOLDRAKE e prendermi la responsabilità di rispondere a queste domande, eccole:
1) Ma se Goldrake era tanto forte e vinceva sempre, perché non andava sulla Luna a distruggerli tutti?
Risposta: Goldrake vinceva sempre anche grazie all'aiuto degli altri, lo disse Actarus stesso alla fine dell'episodio "Pianeta contaminato", e magari avrà pensato che forse non era prudente contrattaccare i nemici nel loro covo consapevole del fatto che erano riusciti a distruggere un pianeta intero, Fleed. Actarus si è dimostrato, nel corso dell'intera serie, un personaggio molto provato per la distruzione del suo pianeta natale, (proviamo un attimo ad immaginare l'idea della nostra "Terra" non più fiorente ma inabitabile…) ed essendo una persona pacifica pensava più a difendersi che ad attaccare; in fondo era anche questo uno dei messaggi della storia.
2) Perché le truppe di Vega non hanno mai attaccato in massa la Terra, ma attaccavano con un mostro solo alla volta?
Risposta: I Veghiani erano convinti che per conquistare la Terra bisognava prima di tutto eliminare Goldrake, perciò attaccavano principalmente lui; ma poi erano anche troppo convinti di essere invincibili, e credevano che un solo mostro potesse essere sufficiente, e che ogni mostro successivo potesse essere meglio del precedente: illusi…
3) A cosa servivano i mini dischi se Goldrake li distruggeva tanto facilmente?
Risposta: Sempre per la loro convinzione di essere invincibili i Veghiani pensavano di mettere, con i mini dischi, Goldrake in difficoltà; non dimentichiamoci comunque che più di una volta sono serviti a distrarlo per attuare piani strategici…
4) A cosa servivano quei due mezzi giri che il sedile di Actarus faceva su se stesso quando il robot usciva o rientrava dal disco?
Risposta: È impossibile pensare che Goldrake si reggesse dentro il disco a quelle velocità tenendosi solo con le braccia! Sicuramente quei mezzi giri del sedile di Actarus servivano rispettivamente ad attivare e disattivare dei meccanismi di ancoraggio del robot.
5) A cosa serviva la "giravolta spaziale", prima dell'"allineamento" e dell' "aggancio"? Non era anche quella una perdita di tempo e, dunque, un punto vulnerabile?
Risposta: Sicuramente era una perdita di tempo e quindi un punto vulnerabile come lo era pure il tempo impiegato per entrare ed uscire dal disco (i famosi punti morti di Goldrake), ma Goldrake era costruito così e non ci si poteva far niente; la "giravolta spaziale" serviva sicuramente ad agevolare l'"allineamento" e l'"aggancio"; anche i nostri stessi aerei impiegano molto tempo per atterrare o decollare… In ogni caso Goldrake appartiene ad un'altra epoca, e non è stato costruito con tecnologie, se pur aliene, paragonabili per esempio a quelle degli EVA. Vorrei vedere se fosse costruito oggi!
6) Che benzina usava Goldrake?
Risposta: A questa domanda sinceramente non so rispondere con esattezza neanch'io; quello che è sicuro è che Goldrake ha un sistema di alimentazione totalmente ecologico, non scoreggia monossido di carbonio; in un episodio è stato dimostrato che si alimenta con energia solare (perché in caso di eclissi va in tilt) ma a questo punto viene da chiedersi, come si alimenta su Fleed a milioni di anni luce dal nostro Sole? Le cose sono 2: o Goldrake si alimenta con l'energia della Stella del sistema stellare in cui si trova, o assorbe continuamente energia cosmica dalle corna come fa per il "tuono spaziale".
7) Perché Actarus, nell'ultimo episodio, torna su Fleed con la sorella, mentre Venusia e Alcor restano sulla Terra?
Risposta: La domanda è un po' ambigua, non si capisce cosa realmente si voglia sapere; perché Alcor e Venusia sarebbero dovuti andare con Actarus e Maria su Fleed? Non è mica il loro pianeta.
Per amore dite? Venusia era sì innamorata, ma non era stupida e ha sicuramente capito che Actarus non se la filava per niente, ed è anche comprensibile per varie ragioni: provate a ripensare a Kyoko (Maison Ikkoku), direi che è passato molto tempo prima che si potesse affezionare a qualcun altro, provate ad immedesimarvi; Actarus aveva già amato qualcuna (alcunE), come poteva dimenticare così di punto in bianco? E poi non era nelle circostanze ideali per pensare all'amore…
Alcor e Maria? Alcor era molto affezionato a Maria ma non ha mai dimostrato di provare qualcosa di più per lei; forse Maria… (…le sue lacrime mentre lasciava la Terra… ricordate quale nome sussurava col pensiero?) Non dimentichiamoci poi chi è realmente Alcor… La sua Sayaka era lì che lo aspettava…
FINE



Ovviamente le risposte sono frutto di una convinzione personale, non voglio convincere nessuno che questa sia LA VERITÀ indiscutibile, volevo solo dare delle possibili risposte e anche far capire che quando un personaggio come questo accompagna la propria infanzia al punto da diventare un ricordo così affettuoso e indelebile bisogna essere anche capaci di accettare le vicende per quelle che sono o comunque riuscire a darci, saggiamente, delle risposte da soli.
A me i disegni animati, giapponesi e non, hanno dato tanto, ora voglio dare io tanto a loro.
Chiunque voglia condividere con me questa passione di tutta una vita può scrivermi:
Pietro Magoga
Via Al Casale Settimo n°1/C Scala E
90124 Palermo
E-mail: magonagai@tiscalinet.it
Carissimi Amici di Benkyo, vi ringrazio ancora per l'ascolto e… a presto. Ci risentiremo.

Che dire, siamo sconvolti! Finalmente rivelati i segreti che avvolgevano Goldrake da anni! Invitiamo gli altri lettori a dare le loro spiegazioni su altri "strani particolari" che contraddistinguono i più amati anime! C'mon!

Un disegno dell'amico Antonio.

Annamanga... un nome un perché

Salve a tutti, carissima redazione di benkyo!, mi chiamo Annamaria, per gli amici manga, ho 16 anni e sono una manga/anime dipendente. Questa è la seconda volta che vi scrivo e stavolta spero di avere una vostra risposta visto che della mia prima lettera non avete pubblicato né lettera né disegno (nemmeno un saluti-no). Per questo dovrei venire lì con il mio Escaflowne e spiaccicarvi al suolo, ma visto che mi siete molto simpatici, e che la vostra rivista è super, vi perdono! Ma ora cambiamo argomento e passiamo, come di consueto, alle domande:
1) C'è una piccola speranza che venga ripreso fino alla fine l'anime di Pesca la tua carta Sakura?
2) Farete mai un articolo su Master Mosquiton?
3) Per quanto ancora la Mediaset ha intenzione d'interrompere Pokémon (non è proprio il mio anime preferito ma gradirei vedere la fine, dato che ho già visto il film al cinema)?
4) Ma sul serio gli OAV di Lost Universe fanno così schifo (quando ho letto il vostro articolo su questo anime sono rimasta male, visto che ho apprezzato molto il manga)?
5) Ci sono già in Italia gli OAV di Lost Universe?
6) Arriveranno mai in Italia gli OAV del Violinista di Hamelin e Bakuretsu Hunter?
Dopo questa valanga di domande sento di dovervi fare una piccola critica per quanto riguarda l'articolo su Cowboy Bebop: secondo me non è giusto sminuire così tanto questo stupendo anime nei confronti di Lupin. Secondo il mio modesto parere Cowboy Bebop ha tutte le carte in regola per poter competere con il ladro più famoso del mondo.
Adesso però, dopo complimenti, domande e critiche sarà meglio chiudere questa lettera. Spero di avere una vostra risposta.
By *Anna-Manga*
P.S.- La sigla di Bt'X è oscena (*mica solo quella NdMendo*).

Annamanga… oddio…
Passiamo alle risposte, che è meglio…
1) Sì, basta andare nelle news direttamente nell'angolo di Cloacaman per saperlo.
2) In questo momento prevediamo di assegnargli uno short, ovvero una minirecensione.
3) Abbiamo più volte detto che i palinsesti televisivi sono uno dei misteri irrisolti del Mondo.
4) Noi abbiamo visto la serie tv, ed effettivamente è bruttina.
5) Non esistono OAV di Lost Universe, se ti riferisci invece alla serie TV, dovrebbe arrivare per la Mediaset.
6) Bakuretsu Hunter è stato annunciato tempo fa dalla Yamato, per Hamelin. C'erano voci che la Dynamic se ne stesse interessando, ma forse vedendo lo scarso successo del manga ha cambiato idea… naturalmente è una nostra informazione assolutamente non ufficiale e quindi non pienamente attendibile…
Per Cowboy Bebop e Lupin, bisogna fare delle considerazioni: a parte il fatto che in una serie tv molto lunga si può sviluppare meglio il profilo psicologico dei personaggi, e quindi Lupin parte avvantaggiato, bisogna anche dire che Lupin è venuto prima e quindi non si può considerare "ispirato" direttamente da nessun'altra opera animata. Inoltre Lupin ha al seguito una schiera di fan a dir poco enorme, di ogni età, epoca, nazione… Cowboy Bebop, forse per una minore quantità di passaggi su grandi network, non raggiunge e forse non raggiungerà mai la stessa popolarità del ladro gentiluomo. Fra 10 anni potremo riparlarne e tirare le somme!



Giada Bubba ci manda questa bella Belldandy (che razza di gioco di parole… vergogna! NdReda).

non serve il passaporto
www.gamerepublic.it
solo la voglia di giocare

UN AMORE VERO...

Carissimi amici di benkyo! Sono da poco vostro lettore ma subito mi sono fatto trasportare dalle vostre avventure, specialmente quella di "Living (la vida loca) in Japan", mi piacerebbe molto andare in Giappone ma per adesso non me lo posso permettere, ma un giorno ci andrò, anche se dovessi andarci a piedi. Adesso volevo dirvi che vi ho già scritto una volta, ma non ho visto pubblicata la mia lettera, forse perché non ho spedito il coupon? Beh, volevo dirvi che non l'avevo neanche visto il coupon! Comunque il motivo per cui vi scrivo non ha niente a che fare con i manga, vi scrivo perché ho un problema un po' più serio. Mi ero innamorato di una ragazza che non avevo mai visto prima, ma quando la vidi fu un colpo di fulmine per entrambi, mi ero innamorato pazzamente di lei, era la ragazza che ognuno di noi cerca per tutta la vita. Però ecco che sorge il problema, lei era la ex ragazza di un antipaticone che conoscevo poco, abbastanza furbo da notare subito il mio interesse per lei... così lo stronzo non so cosa gli ha inventato per far sì che i suoi sorrisi verso di me diventassero occhiatacce, e pensare che era quando ci stavo provando ed è qui che mi potete aiutare visto che lei non se ne perde uno di benkyo! (*certo che se metti un po' di punteggiatura in più non ti fai male... NdR*) Potete fargli avere un messaggio visto che non ho fatto in tempo a farmi dare il suo numero:
Valeria non so cosa ti abbia detto quel bastardo di Filippo, ma se potessi vedere i miei occhi capiresti la verità, quella sera siamo stati vicini per poco tempo ma per me è stato un sogno bellissimo di cui noi eravamo i protagonisti. Se ancora pensi a me sappi che anch'io penso a te.
Ti amo tanto by *Kim*



Questa Dragon-busta è stata spedita da Debora Cucco.

Gentile sig. Kim,
venendo a conoscenza dei fatti da Lei sopra esposti, La rassicuriamo dicendoLe che la persona in questione, tale Valeria (che per proteggerne l'identità chiameremo "Valeria"), essendo lettrice della nostra immensamente bella rivista, gode della nostra protezione. È quindi negli interessi di "Valeria", che il nostro impegno per far sbocciare il Vostro amore sia massimo. Qui di seguito, con tono crudo per meglio trasmettere le emozioni ma non per questo poco scientifico, Le segnaliamo i metodi che dopo molte prove su situazioni reali, si sono dimostrati i più adatti allo scopo:
1) Cerca di conoscere meglio il tuo nemico, invitandolo a bere un tamarindo al bar sotto la scuola... fai finta di voler chiarire la faccenda, e con toni pacati e amichevoli, dagli ragione su tutto... la cosa non deve essere immediata, deve durare almeno qualche giorno per non sembrare forzata. Offrigli un tamarindo al giorno, finché, al settimo, riposati. All'ottavo sostituisci, mediante un semplice sistema elettrolitico a condensa, il tamarindo con un concentrato al 78% di bromuro e con il rimanente 22% di Assenzio. Il tizio in questione avrà un calo della capacità erettiva pari al 100% delle sue potenzialità, e anche un certo bruciore alla gola, giusto per tuo compiacimento... a questo punto la sig.na "Valeria", dopo un fallito rapporto completo con il rivale, cadrà fra le tue braccia.
2) Abbandona la competizione, fatti monaco tibetano, sfida le scimmie a majong.
3) Porta Valeria da Zelig, che la farà diventare una star.
4) Spedisci per posta o consegna a mano questo numero di benkyo! a Valeria, e falle leggere quello che hai scritto e quanto segue: Valeria, un ragazzo per arrivare a scrivere quello che ha scritto, esponendosi in questo modo, non può che essere sincero. Ascoltalo, perché o è un genio del male, o va preso in considerazione seriamente... Fatti questa domanda: quanti ragazzi che conosci l'avrebbero fatto?



"In guardia, Forze del Male! Io, CB-Parn, difenderò il mondo di benkyo!". Disegnato da Cesca2000.

Di nuovo Giada Bubba, questa volta ci invia un bel disegno di Saber Marionette J.



AMICI-CI!!!

Amici-ci dell'anno duemila, ciao-ci! Ogenki desu ka?
Vorrei ringraziarvi per aver pubblicato il mio annuncio su benkyo! e farvi alcune mie richieste:
1) Metterete in un cd rom un filmato di Ayashi no Ceres? Mi fareste un immenso piacere, dato che sto leggendo il manga e ne sono una super appassionata!
2) Ci potete dire con precisione quando uscirà il manga (favoloso) di Vampire Miyu? Io (e non solo io) lo aspetto con ansia!
3) Farete una recensione sui cd musicali di Serial Experimental Lain?
A tutti voi di benkyo! un arigato gozaimasu, ed un supermegasaluto!!!
Ciao da *Barbara "Chichiri"* di Vergnasco (BL)

Amichi-ca, rispondiamo alle tue richieste:
1) Quando faremo la recensione dell'anime metteremo sicuramente un filmato, prima non è possibile... la recensione arriverà a breve.
2) Anche noi lo aspettiamo con ansia, ma purtroppo non possiamo dirti la data precisa. Bisogna chiudere prima alcune cose, ma vedrai che l'attesa sarà premiata, eh, eh, eh...
3) Chi lo sa... vedremo...
Ciao Barbara!!!

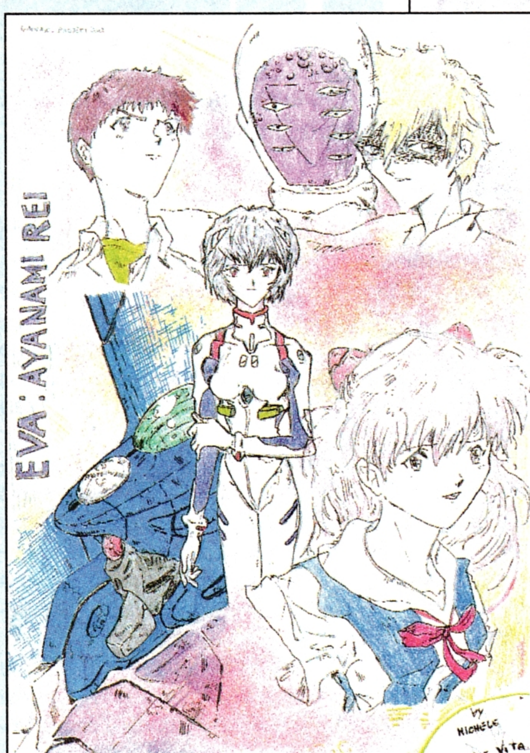
Fan Art



Questa fatina dolcemente abbandonata su un ramo d'albero è opera di Cristina Todisco.



Michele De Vita ci spedisce questa bella illustrazione su Evangelion.



Anche per questo numero i disegni migliori verranno premiati con una bellissima Action Figure.
Ricordate, l'indirizzo a cui spedire i vostri lavori è sempre lo stesso:
La Posta di benkyo!
c/o Play Press Publishing
Lungotevere dei Mellini, 44
00193 Roma
E-mail: **info@playpress.com**

Un bel quadretto di Rayearth speditoci da Tommaso Bombaci. Uby apprezza moltissimo, e speriamo che anche tu apprezzerai il modellino che ti verrà recapitato a casa!



Probabilmente dall'immagine stampata non sarà possibile notarlo, ma questo Kero-chan non è stato disegnato, bensì ricamato su stoffa, da Manuel Crepaldi. Complimenti!



Davide Cavallaro è stato talmente pazzo da spedirci questo disegno di Viper GTS diviso su 10 fogli A4 per una dimensione totale di 59.4 x 105 cm! E la cosa assurda è che noi siamo stati ancora più pazzi, avendolo acquisito, rimontato, pubblicato e perfino premiato! Condividete?

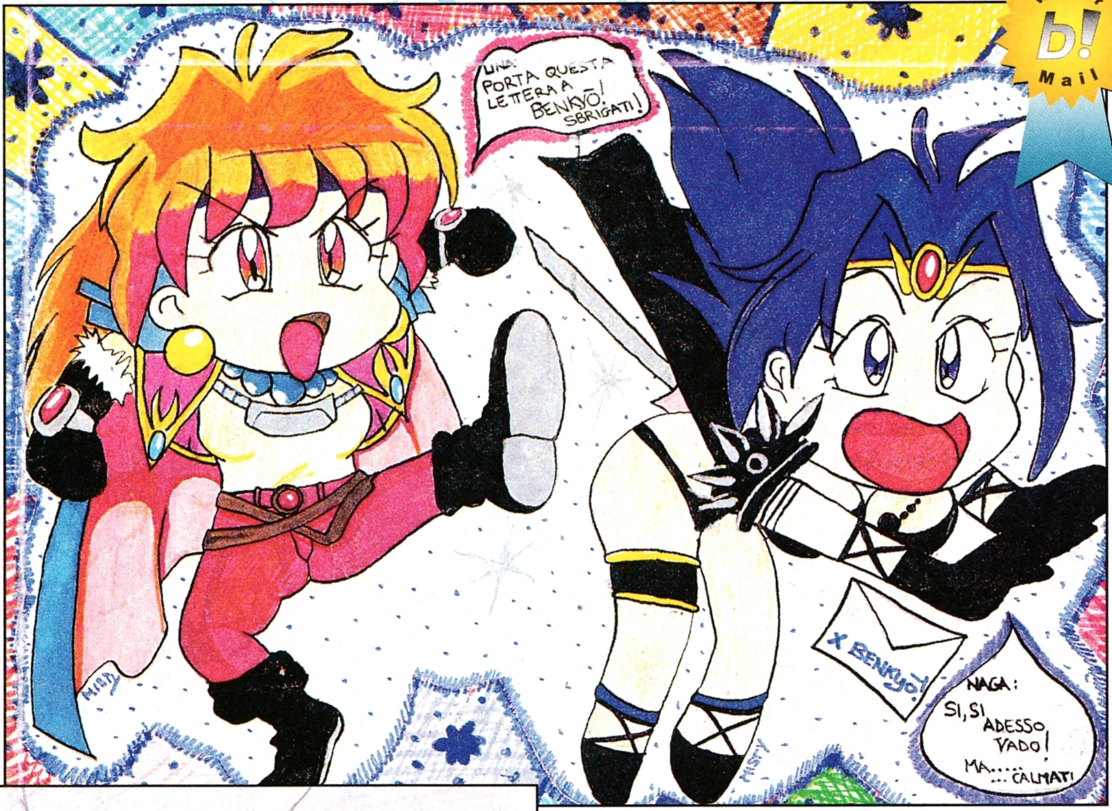


Esistono manga non violenti o pornografici?

Caro benkyo!,
questa è la prima volta che scrivo ad un giornale ed ho scelto te perché ti reputo proprio fantastico. Spero tanto di essere pubblicata. Io non so disegnare bene, ma invierò lo stesso qualcosa che spero apprezzerete. Vorrei farvi alcune domande, ma vi prometto che sarò breve:
1) Siccome io sono alle prime armi, quali manga mi consigliate (stile Nanà o Xme, che non sia difficile da trovare e neanche pornografico o molto violento)?
2) Esistono alcune categorie principali in cui sono divisi i manga? Se sì, mi potete fare qualche esempio?
Grazie mille
Sonia di Pescara
P.S. Spero di vincere il modellino.

Cara Sonia, ti risponde il sig. benkyo! in persona:
1) Non pornografico né violento? E chiedi troppo! A parte gli scherzi… sicuramente Videogirl Ai, Marmalade Boy, Touch, Maison Ikkoku, Cortili del Cuore. Questi sono generalmente adatti a tutti, tranne per qualche scena davvero isolata. Poi facci sapere se ti sono piaciuti!
2) Bah, in Italia una netta differenziazione non esiste… in Giappone si dividono principalmente in Shonen (manga per ragazzi) e Shojo (manga per ragazze), se escludiamo i filoni erotici (Yahoi, Hentai, Bishonen, ecc…). Esistono poi diverse sottocategorie che rendono i manga più settoriali, quindi puoi trovare quelli dedicati a un lavoro in particolare, quelli per bambini delle elementari o delle medie, quelli per adulti non necessariamente erotici, fino a quelli che ritraggono donne in carriera… ce n'è per tutti i gusti, insomma!

winner b! Mail



Beh, cosa dire... un modo come un altro per farci pervenire le vostre lettere... Cinzia Zacchia, autrice di questo disegno, riceverà una magnifica Action Figure!



Valentina Coloru è l'autrice di questa Chibiusa. Davvero bello, complimenti.



Isabella ci manda questa immagine di Shampoo in versione "aristocratica".

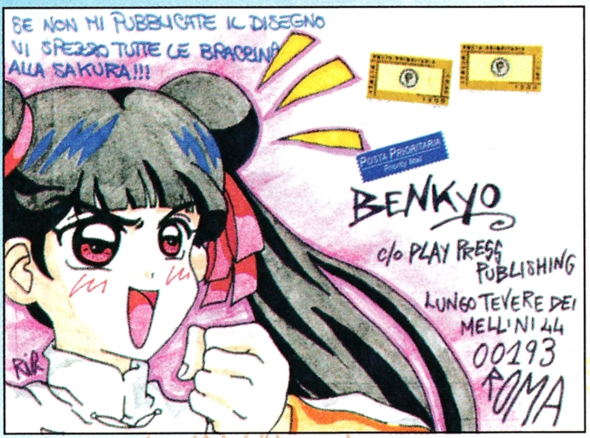
La Pika-crostata di Michela ed Elisa Casazza. Ma l'avete mangiata?



Salutoni & rispostine per:

Debora Cucco di Cascinare (AP): Per quanto riguarda Utena, probabilmente si vedrà in videocassetta per la Yamato video, e chissà, forse anche in tv…
Giusy Di Biella: Si vocifera che Kareshi Kanojo no Jijo sia quasi pronto per la programmazione su Mediaset… e alla stessa appartiene anche Hana Yori Dango.
Cinzia Zacchia di Limpiddu Budoni (NU): Non esistono altri episodi televisivi di Slayers che non siano già stati trasmessi. Il manga di Slayers è uscito tempo fa per la Planet Manga, e per la serie completa ti conviene rivolgerti alla Planet stessa o in una fumetteria. I film e gli OAV inediti in tv sono disponibili per la Yamato Video.
Davide Cavallaro di Reggio Calabria: Pazzo! Come ti è venuto in mente di mandarci un disegno così enorme??? ARGH! Comunque c'è da dire che è bellissimo e che apprezziamo l'impegno! Complimenti!
Francesco Ippoliti di Albano Laziale (RM): Bella davvero la tua storiellina con i nomi dei vari cartoni, vediamo di trovare un po' di spazio per pubblicarla in un prossimo numero di benkyo!
Valentina Raimondi di Crespellano (BO): Ci hai fatto un miliardo di domande, vediamo di rispondere almeno a qualcuna! È vero, vogliamo organizzare un viaggio in Giappone per tutti voi, abbiamo già pronto un Fokker30 dell'Azherbaijan Airlines… buona fortuna a tutti! A Bologna non conosciamo corsi di giapponese, ma forse qualcosa nei prossimi mesi cambierà… Videogirl Len è una "coda" di Videogirl Ai, e fa parte della collana "Neverland" che ha ospitato quest'ultimo.
Sonia Vecchi di Roma: Purtroppo pare non sia in progetto nessuna serie televisiva dedicata al fumetto di Nanà che pubblichiamo! Mendo ringrazia per il bacio, anche se Zelig è intervenuto per rubarglielo… dice che in cambio ti farà diventare una star.
Sabrina Zoccolan di Fiume Veneto (VE): Hai ragione, la canzone Rivers of Babilon non è degli Abba ma dei Boney M., famosi interpreti di Ma'Baker e recentemente riesumati con il CD Boney M 2000…
Walter Stefano di Salerno: Certo che la tua teoria sull'omossesualità di Jeiking è interessante… direi che si può aprire un dibattito…

Annunciazioni! Annunciazioni! Annunciazioni!



Va bene, Riccardo Bacci, il tuo disegno l'abbiamo pubblicato, ora le nostre braccine sono salve...

> Se qualche ragazza/o volesse corrispondere con me, lascio il mio indirizzo: **Sergio Rinaldo**, via Conterossi di Montelera 59, 10023 Chieri (TO)

> Per tutti i pazzi che ci sono al mondo che vogliono corrispondere con un otaku purosangue il mio indirizzo è: **Kim Guttà**, Via del Pino 34, 95045 Misterbianco (CT)

> Ciao a tutti gli amici di benkyo!, volevo lasciare il mio indirizzo per qualsiasi persona di 14 anni in su (anche io ho 14 anni) che volesse corrispondere con una patita di anime e manga giapponesi, in particolare Capitan Tsubasa. Il mio indirizzo è **Natalina Aloisi**, via Ruggero Salerno 10, 98121 Messina

> Salve a tutti, se volete corrispondere con una ragazza di 16 anni patita alla follia di manga e anime scrivetemi: **Annamaria Salegna**, via Matteotti 15, 56022 Castelfranco di Sotto (PI)

> Lascio il mio indirizzo per chiunque volesse corrispondere con questo quasi 18enne: **Daniele Rizzo**, via Montegrappa 32, 73038 Spongano (LE)

> Cerco altri fumettari: **Tommaso Vitiello**, via Sciacca 3, 80059 Torre del Greco (NA)

> Nihao gente, sono una ragazza che ama tanto i manga e il Giappone (ci vorrei tanto andare!), il mio manga preferito è Marionette Generation di Mikimoto, chiunque voglia corrispondere con me non deve fare altro che scrivere a: **Silvia Serra**, Torre degli Ulivi set.B lotto 145-4, 09012 Capoterra (CA)

> Ho quasi 20 anni ed è inutile dire che sono una mangofila senza speranza, in caso qualcuno volesse corrispondere con me, il mio indirizzo è: **Sara Stella**, via Doberdò 20a, 20052 Monza (MI)

> Lascio il mio indirizzo per chi volesse corrispondere con me per parlare di anime e manga, la risposta è assicurata: **Lisa Spago**, via Nazario Sauro 40, 33090 Brugnera (PN)

> Mi chiamo **Andrea**, ho 24 anni e sono libero fuoricorso leggi manga. Se adorate Harlock (e le opere di Matsumoto in genere), Videogirl Ai, Golden Boy, Alita e gli anime anni '80, scrivetemi. naldi75@hotmail.com

> Ciao siamo alla ricerca di sigle di cartoni anni 70/80, chiunque ne possieda o è un appassionato ci contatti! La nostra collezione vanta 1000 titoli, ma ancora ce ne mancano! **Elisa** e **Serena Stefanelli**, via Malatesti 4, 47100 Forlì

> Annuncio: cerco amici! Specialmente fans di Dragonball, Katsura, Adachi e la mitica Rumiko. Il mio indirizzo è: **Valentina Raimondi**, via Provinciale 186, 40056 Crespellano (BO)

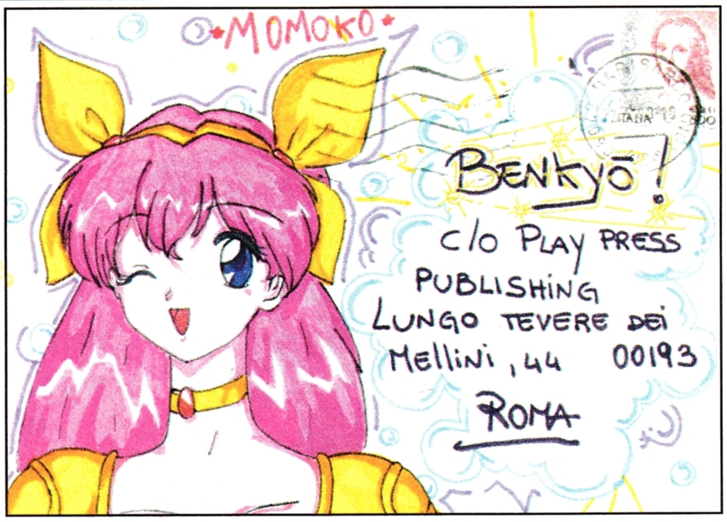
> Vendo a metà prezzo molti fumetti e videocassette, per informazioni e lista scrivere a **Barbara Bazzeato**, piazza S.Benedetto 3, 13883 Vergnasco-Cerrione (BI)

> Salve amici di benkyo!, come vi butta? Bene visto che state sfogliando le mitiche e stupende pagine della mia rivista preferita… Vi invio il mio indirizzo, scrivetemi! **Alessandra Testi** (Alexa), via Michelangelo 161a, 41052 Guiglia (MO)

> Desidero corrispondere con ragazze/i che amino i manga (in particolar modo City Hunter, Sakura e Gokinjo Monogatari). Ho 13 anni, e inoltre cerco materiale su City Hunter, Sakura e Rayearth. Il mio indirizzo è: **Nunzia Iandiorio**, Via Nuova Teatro S. Ferdinando 37, 80139 Napoli

> Pubblicate il mio nome ed indirizzo e-mail per chi voglia scrivermi: **Riccardo Bacci**, ric.bacci@tin.it

> Lascio il mio indirizzo per chiunque stia cercando un'amica di penna patita per il Giappone, risposta assicurata (vi prego scrivetemi!): **Cristina Todisco**, Via Franzano 14, 70043 Monopoli (BA)



Una Wedding-lettera di Benedetta Fanni.

> Un saluto a tutti i lettori di Benkyo! Sono un ragazzo siciliano di 21 anni, e cerco amici di e-mail con cui corrispondere, soprattutto RAGAZZE!!! Chi, come me, ama il fumetto e l'animazione giapponese, i videogiochi e i Macintosh, il fantasy e la science-fiction (StarTrek in particolare), è libero di scrivere all'indirizzo di posta elettronica: randoman@tin.it CIAO!!!!

> Perché a tutti piace lo -squallidissimo- "cartone animato" dragon ball? Se esiste qualcuno a cui non piace mi spedisca una e-mail all'indirizzo: nazo_lr@hotmail.com

Riccardo Bacci ci manda anche questo disegno di Lain e noi, nella nostra infinita bontà (e sempre temendo per le nostre povere braccine) non possiamo che pubblicarlo.



> Cerco i seguenti manga: Berserk n.10, Kappa Magazine n.24-27-31-speciale Compiler, Caro fratello…, New York New York, Dr. Slump colpisce ancora n.6-7, Kimba n.2-3, Porompompin e altri. Cerco inoltre cd e illustration book di anime giapponesi. Scrivete a **Michela Gallone**, via Costalunga n.84/1, 34149 Trieste, oppure a haruiko@hotmail.com

> Pubblicate il mio indirizzo e la mia e-mail, cerco corrispondenti! **Simone Cirimbilla**, Via A.G.Barrili 68, 00152 Roma - e-mail: dragon84@tin.it

> Ciao! Mi Chiamo Lorenzo, ho 24 anni e cerco amici e amiche di penna, i miei fumetti preferiti sono Touch, Maison Ikkoku e Video Girl Ai. **Lorenzo Moretti**, Viale Colombo 111, 50054 Fucecchio (Fi) - e-mail: totororo@tiscalinet.it

> Sto creando un sito dedicato agli Otaku ed ho bisogno dell'aiuto da parte di chiunque sia appassionato di anime, manga e quant' altro la cultura giapponese ha da offrire…
Per avere un'idea del progetto fai un salto su http://free.kyberlandia.it/projectxyz/projectxyz.htm

> Sono **Silvia** e vorrei corrispondere con qualcuno via e-mail. Il mio indirizzo è: rei_kashino@hotmail.com

> Vi chiedo di pubblicare il mio indirizzo Mail così da poter parlare di manga e di altre cose con qualsiasi persona.
Roberto Pagani
E-Mail: tsubasa-oozora@usa.net

NEL PROSSIMO NUMERO...



BoogiePop Phantom ©Takeshi Ogata/Mediaworks-Project BoogiePop

BoogiePop Phantom

Cos'è "BoogiePop"? Chi sono le misteriose e mostruose creature che all'improvviso invadono la città e che si presentano sotto forma di ragazzi normali? E, soprattutto, chi è il misterioso fantasma che le combatte? Questo lo scopriremo nel prossimo numero ma, nel frattempo, ricordatevi che, come dice il titolo, "Boogie Pop non ride"!



Ayatsuri Sakon ©Maro Sharaku-Ken Kobatake/Shueisha-WOWOW-Victor Entertainment-TMS

Ayatsuri Sakon

Ovvero, il Marionettista Folle! Storia di un detective dilettante che riesce a risolvere i misteri solo affidandosi all'aiuto psicologico di una marionetta.
Il genere Mistery si arricchisce di un nuovo superinvestigatore, riuscirà Ayatsuri Sakon a eguagliare le due serie principe di questo genere, Meitantei Conan e Kindaichi Shonen no Jikembo?

YU-GI-OH!

Tratto dal manga di Kazuki Takahashi pubblicato di recente in Italia dalla Planet manga (vedi Pag. 22), YU-GI-OH! parla di un ragazzo, Yugi, che dopo aver risolto un intricatissimo puzzle tridimensionale di origine egiziana riceve il potere di diventare paladino della giustizia... a sua insaputa!
Giochi di ruolo, di società, da tavolo, puzzle, card game e altro sono gli ingredienti di questa serie.
Fra due mesi su queste pagine!



YU-GI-OH! ©Kazuki Takahashi/Shueisha-TV Tokyo-NAS

Attenzione! Per poter pubblicare il vostro annuncio dobbiamo essere autorizzati a disporre dei vostri dati personali, ai sensi della legge sulla privacy (675/96).
Ricordatevi di spedire sempre questo coupon assieme a ogni annuncio!


PLAYSTATION · NINTENDO · DREAMCAST · PC · ARCADE
PlayPress
Game Republic
NEXT GENERATION MAGAZINE
GameCube
La nuova console Nintendo che sconvolgerà il mondo dei videogiochi
INCREDIBILE!
IN REGALO LE FIGURINE DELLA NUOVA SERIE DI POKÉMON E GLI ESCLUSIVI TATUAGGI DI KOUDELKA!
POWER
Nintendo
NINTENDO GAMECUBE
OPEN
Tutta la verità sul numero 13 di Game Republic
In tutte le edicole dal 28 settembre 2000
TUTTO IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI IN UN'UNICA RIVISTA



L A PRIMA
RIVISTA
ITALIANA
DEDICATA
ALL'HENTAI!

In edicola
dal 20 agosto



Nel cd-rom allegato:
filmati, colonne sonore, reportage
e tanto altro ancora!